

昭和63年4月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第4号(通巻13号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

創刊1周年
記念号

特製ロゴステッカーつき!

●ATTACK
THE プロ野球

激突ペナントレース

パロディウス
サイキックウォー
ウルティマIV

特別折りこみページ1

特別折りこみページ2



●NEW

ファイアボール
ボンバーキング
釣りキチ三平
ドーンパトロール
プレデター
スクーター
波動の標的
ドルイド
ハッカー
ガイアの紋章
学園物語

●(秘)情報満載

(シャロムのQ&Aほか)

ゲーム十字軍

●LIST

ゲームプログラム

12本!!

1988

APRIL

390YEN

04

ゲームづくりに挑戦するなら、

ゲーマーの君も 今日からプログラマー!

グラフィック エディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派 GE

ゲームの
タイトル、
背景、コリ
にコッて、
自慢しよう。

紙の上に描くのと
同じくらいカン
タン。スクリー
ン5〜8までサ
ポート。色づかいも最大256色までOK
そして、できあがった絵を拡大、縮小、反
転、移動、複写と、まさにやりたいホウダ
イ。GE(グラフィック・エディター)として、
まさに最高の機能を誇ります。もち、その
絵をBASICプログラム上に呼びだし、
ゲームのさまざまなグラフィックスとして
使えるのだ。



新発売モニター
CPS-14F1なら
細かじこまで
鮮明描写!



こんな絵もカンタンに描け
ちゃうのだ。あとは君の
センスしたい。ウデしたい

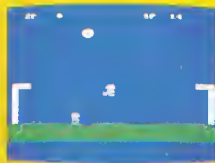


特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。
キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

① SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オー
バーヘッドキックなんかもできる。な
かなかのスクレモノ。カンタンプロ
グラムで熱くなれる好例だ!
(右はプログラム・リストの一部)



② キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青
リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうま
い。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全
部クリアできるか



③ 奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカー
ソルキー又はジョ
イスティックで
操作して遊ぶ。
「グラフィカル神
経衰弱」ゲーム。
中身がみごと奇
麗。不思議な奇
跡がおこります

④ ZIG

(プログラム・リスト掲載)
テニスとブロックくずし
をミックスした、惑星間
「悪魔退治」ゲーム

これ以外にもいろいろ
楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計 ●ディ
スクコピー ●関数グラ
フ ●MSX-DOS ●ベ
ーシックファイラー

HITBIT MSX2

ちょっとかじれば、
欲しくなる。
プログラミング用
プリンタとモニター。

- F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800
英文3種、和文3種のマルチフォント/JIS第1水準、第2水準の
漢字ROM内蔵。24×24ドット。ハガキ印字もカンタンにOK
- F1モニター CPS-14F1 ¥64,800
14型・アナログRGBモニターディスプレイ/2,000文字表示で
ダントツ鮮明画像



新発売
%発売

連射、スピコン、プログラミング。
実力のディスク内蔵マシン
●大容量の3.5インチFDD内蔵 ●スピコン連射ター
ボ、ボース機能で、開つためのパワーアップ ●かな、
CAPロック等の集中インジケータゾーン ●10キー
付き、JIS配列キーボード
BASIC解説書つき

F1XD

HB-F1XD
¥54,800



いま、F1XD
1台に1枚
「特製プログラミング
おたすけディスク」
(F1ツールディスク) 非売品を
(2月21日〜4月20日) プレゼント
(このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です)



SONY

HIT BIT MSX2

ついに出了!!

このF1 プリンタ

和文3種

英文3種! (マルチフォント)

表現力の豊かさで

差をつける!

キミのMSXが
すぐれたシステムに
変身!!

F1XD
F1II
F1

キミのF1をF1以上にする! オドロキの『F1システム軍団』、新・登・場!!

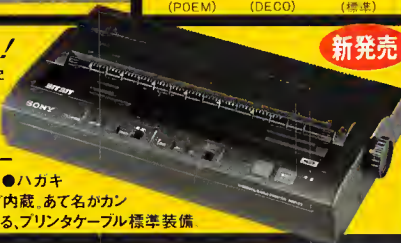


◀切換え一発で6種文字自由自在

あけぼの (ポエム) あけぼの (かしこ) あけぼの (標準)
HERE (POEM) HERE (DECO) HERE (標準)

表現力と機動性なら敵はない!

●和文3種・英文3種、表現力の違いは上の写真で一目瞭然。自作ゲームの英文タイトルは「DECO」でラブレターは「かしこ」でやさしく。キミのセンスに完ペキ対応だ。●JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵 ●コストパフォーマンスの高い、24×24ドットサーマルタイプ ●ハカキ
HBP-F1 F1プリンタ 印字モード内蔵、あて名カンタンに打てる、プリンタケーブル標準装備
¥44,800



新発売

2000文字表示のダントツ鮮明派。

●ゲームで遊ぶ派、ゲームをつくる派へ、14型・アナログRGBモニター
ディスプレイ ●2000文字表示のブラクトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ! ビデオ入力つき
CPS-14F1 F1ディスプレイ
¥64,800



3/21発売

F1II派のキミへ、強カ一機。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル ●しかもF1IIと合わせたカラーデザインで一体化
HBD-F1 F1ディスクドライブ
¥36,800

新発売



実力です。ディスク内蔵マシーン
●大容量の3.5インチFDD内蔵 ●スピコン連射ターボ、ボース機能搭載 ●かな、CAPロック等の集中インジケータゾーン ●BASIC解説つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800

いまF1XD (HBD-F1, HBD-20W), 1台に1枚
"特製プログラミングおたすけディスク"をプレゼント!! (2月21日~4月20日)



勝つためのスピコン、連射ターボ。
●毎秒最高24発/連射ターボ ●スピコンでゲーム進行自由自在 ●カーソルジョイスティック付き ●かな、CAP等の集中インジケータ
F1II HB-F1II ¥29,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪区区内 ソニー一 カタログMF係へお申し込み下さい。 ●MSXはアスキーの商標です。

創刊1周年
記念号

MSX FAN 4月号 1988 APRIL CONTENTS



FAN ATTACK



ペナントレースモードつきの野球ゲーム決定版

THE プロ野球 激突ペナントレース 6

特別折りこみページマップで攻略

その1 全6ステージのマップを一挙大公開!

パロディウス タコは地球を救う 12

その2 発売まえにKGD星域のすべてが見える!

サイキックウォー 19

アビスへ向かうだろう、そこで待っているのは...

最終回 ウルティマIV 27

FAN STRATEGY

FAN STRATEGY SPECIAL

たくさんの優秀作品を部門別に!

大戦略 オリジナルマップ 募集の報告 30

葦名盛氏奮戦記—その1

信長の野望 全国版 73

読むたびにかしこくなる魔法のページ

FAN FAN BOX 38

●FDD+モデム内蔵のA1FM.....ほか

ウル技、Q&Aなどのコーナーです

ゲーム十字軍 92

●シャロムに悩む、青少年の集い.....ほか

創刊1周年記念特別誌上イベント

- 特製ロゴステッカーつき/
その1/アスキー 西和彦氏特別インタビュー 33
- 4~6月連載企画 創刊1周年記念読者プレゼント
- その2/新製品ハードをはじめソフトがいっぱい。合計400名 34
- 以上にチャンスあり!
- その3/創刊1周年記念イベント『ワクワク・ドリーミン!』のお知らせ 35

FAN NEWS



- お楽しみモードつき ファイアボール 98
- 爆弾王登場! ボンバーキング 100
- 快感☆フィッシング シミュレーション 釣りキチ三平ブルーマリン編 101
- 潜水艦の艦長に ドーンパトロール 102
- なつてナチスと戦う
- 筋肉男がモンスターと すさまじくアクション シュワルツェネッガー・プレデター 103
- かわいいロボットの コミカルパズルゲーム スクーター 104
- パソコン通信で謎を解く SF・AVG ハッカー 105
- 悪魔の使者を倒し、平和な 暮らしを取りもどすのだ! ドルイド 106
- ドラマチックな画面の アドベンチャー 波動の標的 107
- シミュレーションゲーム 『エルスリード』の特別版 ガイアの紋章 108
- ちょっとエッチな学園 ドラマアドベンチャー 学園物語 109

1画面タイプ9本を含む全12本の絢爛豪華

ファンダム 41

●SPOD/CAVE/パターンジェネレータ/PACKUN/JUMP SNAKE/Mr. HEBIの大冒険/おんぼろロケット/みさいるあたくし/INSEK/NEAGLE/RESCUE VAP/THE TOWER OF DRAGON 電の塔

第1回季間奨励賞発表 69

MSXの音楽とサウンド 70

超新作ソフト紹介

COMING SOON 110

●カザランカに愛を/ファミクルパロディック/殺人倶楽部/勇士の紋章/拔忍伝説/ラスタン・サーガ/ヘルツォーク/制覇/井出洋介名人の実戦麻雀/ Testament/マンハッタンレクイエム

アクセス料金が半額になりますます熱い!!

THE LINKS INFORMATION PAGE 78

読者アンケート ●掲載ゲームソフト 70本プレゼント/ 80

FAN CLIP 歴史三部作 光栄・襟川陽一氏 116

☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日を含め月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしていません。

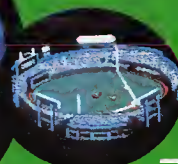
FAN ATTACK

THEプロ野球

激突

ペナントレース

野球ゲームの本命登場!



コナミ

☎ 03-264-5678

4月上旬発売予定

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	5,800円

自分のチームを作ったり、コンピュータの受け持つ5球団とペナントレースを戦ったりと、いかにもおもしろそうな野球ゲーム。まずは投手、打者、野手、走者の動作を特殊効果画面で攻略。

うわさに聞く個性豊かな6球団

球団名	コメント
FLYERS	足の速い選手が多いフライヤーズ。打力はふつうだけど、投手力の弱さがちょっと不安。
RIDERS	打ってよし、走ってよしのライダーズ。投手力もなかなかで、優勝候補ナンバーワンだ。
KOBE LINES	チーム力がきわだって低い神戸ラインズ「最下位脱出」を合いことばに一応はがんばる。
BRENDIS	選手の名前がきわだっておもしろいブレンズ。打力はまあまあだけど、きわめて足が遅い。
PROGRAMS	バランスのいい打力と投手力を持つプログラムズ。ただ、足の遅い選手が多いのが弱点。
DARKS	プログラムズ同様バランスのいいダークス。こちらも足の遅い選手が多いのが弱点だ。

ペナントレース開幕

ゲームが発売される4月上旬といえば、高校野球春の選抜も終わり、待ちに待ったプロ野球の公式戦が始まっている。日本中が野球で湧いて春本番。野球観戦のあとは、このゲームで自分専用のリーグを作り、勝手にペナントレースを楽しみたいものだ。

ペナントレースは、始めから用意されている6つの球団と自分で作った球団のなかから6チームを選び、プレイヤーがそのうちの1球団を受け持ってコンピュータと優勝を争うゲーム。1シーズンの試合数は、最短の5試合(各チームと1回ずつ戦う)から実際のプロ野球と同じ130試合の間で決められる。試合の結果はディスクや新10倍カートリッジにセーブ可能だ。

用意されている6球団は右の表のとおり。どの球団にも、

チームデータという選手の能力を決める数字があり、フライヤーズを例にとると右下の表のようにになっている。チームデータの数字の意味はおおい説明するとして、試合の行われるコナミスタジアムにカメラを移してみましょう。

チームデータはこんなふう

FLYERS					(打法) (打率) (ホームラン) (走力)					(打法) (打率) (ホームラン) (走力)							
BATTER					R・L	AVG	HR	RUN	BATTER					R・L	AVG	HR	RUN
●ふあんとも					R	287	24	99	●たいがー					R	283	29	72
●ひえん					R	290	32	82	●すかいほーく					L	261	33	65
●とむきやっど					L	342	37	75	●もすきーと					L	284	51	81
●ぜろ					R	337	50	50	●らいでん					R	275	26	93
●いーぐる					L	307	44	62	●あるはとろす					R	274	33	86
●はりあー					R	310	30	44	●ふおけうるふ					L	248	35	70
PITCHER					(投法) (最高速度) (防御率) (スタミナ)				カーブ	シュート	フォーク						
●しでんかい					R	160	1.32	43	9	9	9						
●みらーじゅ					L	150	2.79	75	3	8	1						
●ふおっかー					L	140	2.61	40	9	9	1						
●しゅみっと					R	140	2.60	19	9	0	9						

©コナミ ※画面、データは開発中のものです

アクションシーンを徹底分析する

ガツンと痛いデッドボール



**KONAMI
DEAD BALL**

①デッドボールのときだけスコアボード下にメッセージが表示される。痛さ倍増!

②デッドボール。「/」と顔をしかめたポーズが痛々しくて、思わず「うっ」と声が出そう

ホームランデモがスコアボードに!



③ホームランを打つと、打った選手がスコアボードに現れるデモが始まるのだ!



こちらは コナミスタジアム

開幕セレモニーにいろんな
チームの選手が入りみだれ
お祭さわぎです!



⑤バッターが打つまではバックネット裏から見ている感じの画面。打球が飛ぶと内野全体が見える画面に切り換わる

⑥バックネット裏に向かってファールチップが飛ぶ。ディスプレイからボールが飛び出してきそう、思わずよけてしまう



⑦大きなファールだと突然何かにぶつかってぼとつと落ちる。これが見えないバックネットなのだ!

投げるも打つもこの画面

おっと! 見えないバックネット

投

投球術が楽しめるリアルな設定



防御率は基本的な打たれづらさを表しているようで、シーズン中に変化したりしない。防御率のいいピッチャーのほうが打たれたときの打球の伸びが少ないようだ。

ピッチャーは、投げるときプレートの位置、ボールの速さ、投げるコース、変化球の種類、という4つの要素を組み合わせる。投球術はプレイヤーによって千変万化するが、基本的な素質はチームデータのPITCHERの項目に表れている。

データ中の投法というのは投球フォーム。左右のオーバースローとアンダースローがあり、右の分解写真のようにして投げる。

最高速度はピッチャーが元気なときの速球のスピード。疲れるとどんどん遅くなる。このデータを覚えておくと、投球ごとに表示される投球数と球速によってピッチャーの疲労度がチェックできる。

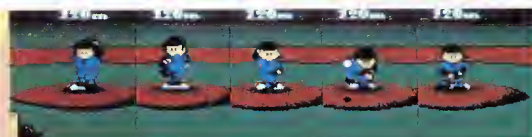
スタミナは何球くらいでくたびれるのかを表している。ピッチャーは疲れると変化球が曲がなくなったり、コントロールがつきにくくなったりする。スタミナのあるピッチャーは先発、少ないピッチャーは抑えに起用するなど、適材適所を考えないと監督として資質を問われかねない。

カーブ、シュート、フォークは、数字が大きいほど変化球の変化が大きい。下の特殊効果画面をみるとボールの変化の仕方がわかる。

各ピッチャーに合わせた投球術をマスターしないと、むやみに打たれてしまう。日頃の習練が大切なのだ。

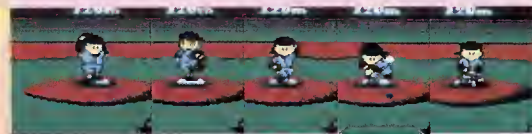
ピッチャーふりかぶって投げた!

オーバースロー(右)



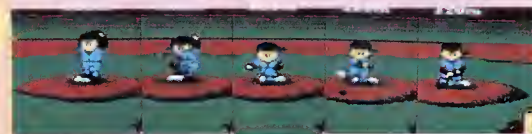
①右のオーバースロー投手のフォーム。ボールが腕よりも遅れて出てくる感じで打ちづらそう。速球派(まい)ところがいい

オーバースロー(左)



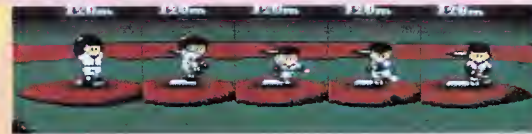
②左のオーバースロー投手も速球派(まい)フォームだ。左バッターの内角から外角にながれるカーブが、とても打ちづらい

アンダースロー(右)



③右のアンダースロー投手のフォーム。腕がよく伸びているので、マウンドの横からボールが飛んできると見える

アンダースロー(左)



④左のアンダースロー投手は左バッターにとっては天敵。内角球は背中を通るように見え、外角球はすくく遠く見える

ボールの高低の変化

①ボールの軌跡を写真上で再現。高めに变化させるとベース手前でホップしているように見える



②低めに变化させると地面をはうような球筋になる。ベースの手前でバウンドすることもある!

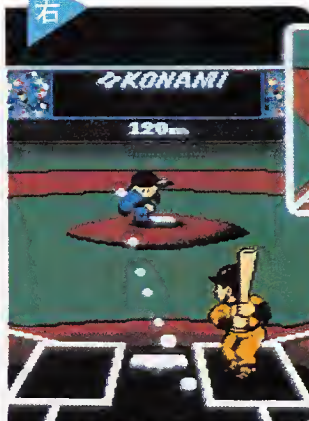


ボールの左右の変化

①右投手だとシュート、左投手だとカーブが画面上で左に曲がる。遅いボールほど大きく変化する



②右投手のカーブと左投手のシュートは画面の右に向かって変化する。写真はカーブの軌道だ





打

打撃はピッチャーとのかけひき

打撃陣のデータはRとLが右打ちと左打ち、AVG(アベレージ：打率)とHR(ホームラン数)だけ。打率のいいバッターの打球は速く、ホームラン数の多いバッターの打球はよく伸びるようだ。これらのデータも基本的なもので変化しない。

試合が始まるまえに打順を決めるのは監督でもあるプレイヤーの仕事。打者は全部で12人いるので、ピッチャーを除く8人がスターティングメンバーになり、代打陣として4人がベンチに残る。

バッティングは、ピッチャー

ーが投げたボールがホームベースにとどくまでに、ピッチャーのしかける変化球に合わせてバッターボックスの中を左右に動き、ベースにとどくかとかないかというタイミングでボールの高さを見きわめてスイングする。これらすべてをコマ何秒という時間で操作するのだから、実戦さながらの緊張感がある。しかも、バットを振るタイミングを早くするとひっぱたことになるし、逆に遅めに振れば流し打ちになる。とことんリアルにできているのだ。

実際の野球と違うのはハーフスイングがないことくらい。スイングを途中で止めると、空振りになったりバントしたことになったりする。

3とおりのスイングを使い分ける



① バッターがバットを3本持っているのではない。スイングの種類によってバットの位置が変わるのを示したものの。まんなかと上下の3とおりに変わる

ストライクゾーンを見きわめる



選球眼が
大切!!

② ボール球を打とうとしても、空振りか当たりそこねになることが多い。ストライクゾーンにきた球だけを選んで打つのがバッターの基本なのだ!

スイング音がブンブン



③ バッティングフォームの分解写真。ハーフスイングはなく、スイングを途中で止めると空振りかバントになる

わきを締めて引っぱる



④ 打球はレフトへ。このぶんだと外野手は追いつかないだろう。もしや2塁打? ⑤ 気持ち早めに思いきってバットを振れば引っぱられる。早すぎると空振りになる

引きつけて流し打ち



⑥ 1-2塁間を抜けて打球はライトに。流し打ちのライト前ヒットは職人芸扱い ⑦ バットを振りたくなくなるところをグググッとコマゼロ1秒遅らせて流し打ち

守

守備は読みとすばやい判断がコツ



守備陣は打球の方向によって内野手のうちの3人が勝手に塁につくように動くので、プレイヤーが操作するのは残りの3人。この4人がフォーメーションを組んでいるような感じでまったく同じように移動するため、どの野手に補球させるかがポイントになる。

内野守備ではだれが塁につこうとしているのかを見きわめるのが大切。打球を追っているつもりでまったく関係ない野手を動かしてしまい、平凡なゴロをヒットにしてしまうことがある。

外野守備は読みの勝負。打

暴投だー!



①暴投やエラーは試合をドラマチックに演出する。選手に悪意なし

球の飛ぶ方向を読み、すばやく外野手を操作しないと、平凡なフライを長打にしてしまったりするのだ。

ランナーがいるときにダブルプレーやトリプルプレーができるのはあたりまえだが、ときたま補球後の送球を暴投するというとんでもない珍プレーをするヤツもいたりする。これもリアリティの一種。

野手の配置と守備範囲

打球が飛ぶまでは、野手は下のスタジアム写真のところでじっとしている。外野手の場合、バックネット裏から見

ている画面から内野全体が見える画面に切り換わった瞬間から操作しないと打球に追いつかないことが多い。



内野守備は適材適所に

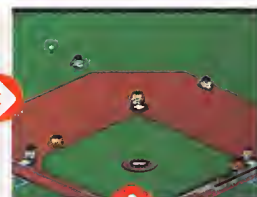
②ボールがバットに当たった瞬間に打球の飛ぶ方向を推測して野手を操作。始めのうちは野手の配置や打球の方向が読みにくく、当たりそこねの打球でも外野までいってしまうことが多い。要訓練!



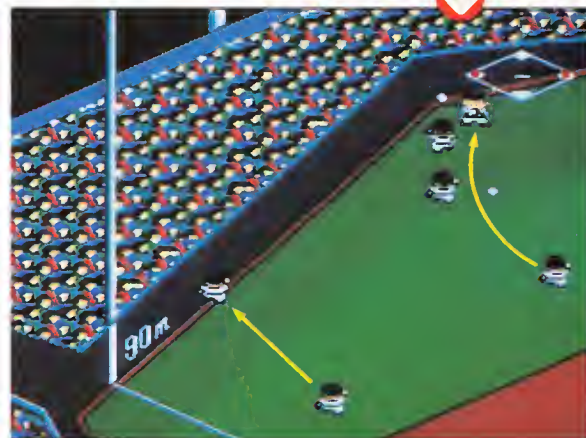
③サードの守備を再現した特殊効果画面。打球に向かって前進して補球、ファーストへ送球。結果はクロスフレイのアウト

外野守備はカンで操作

④「はこん球音と同時に飛び先を考える」



⑤打球は左中間へ。追う外野手を決めないと



⑥結局センターもレフトも捕れず、ヒットになった。フェンスまでこぎやる球を補球して2塁へ送球!



走

走力が点を取るポイントになる

セカンドへ走塁!



① 1塁ランナーの走塁。2塁の手前でヘッドスライディングする! の指示を出さないとならないのだ。

足の速さを決めているのはチームデータのRUNの項目。ここが極端に低いと、フェンスを直撃してもライトゴロなんてことがある。逆に足の速いバッターだと、ポテポテのゴロでも1塁セーフになったりする。

投球や打撃と同じように走塁の操作もかなり複雑。ランナーは打球とともに走り始め、つぎの塁の少し手前からスライディングして塁につき、そのまま止まってしまう。サードコーチャーになったつもりで、状況に応じた進塁や帰塁

ランナーに指示を出すのはバッターが打ったあとだけではない。ピッチャーの足が上がった直後に進塁の指示を出せば盗塁するし、盗塁させておいてバッターが打てばヒットエンドランになる。ただし、盗塁の指示を出したときはラ

投手のスキを見て盗塁



② ピッチャーの足が上がるとウインドウ内のランナーがスタートをきる!



③ ランナーはウインドウの外へ。内野全体の画面に切り換わる。なぜかバッターは消失

ンナーのリードが大きくなるので、ピッチャーのけん制球に気をつけないと刺されるかもしれない。

これだけ複雑な操作も、ランナーの状態が一見してわかるマルチウインドウのおかげで苦にならないからふしぎ。

うっかりしてるとけん制球!



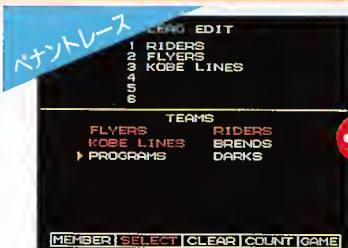
④ けん制球もこの画面

遊

遊べる機能がもりだくさん



このゲームは遊び方の奥が深い。メインとなるのは冒頭でもいったペナントレースだが、このペナントレースにしても、始めからある6球団でプレイするほかに、チームエディットで自分のチームを作って参加したり、とどのつまりまるっきり新しいリーグを作って楽しんでいい。2人プレイモードで友人と戦ったりもできるし、コンピュータ同士の対戦を見ているだけの観戦モードもある。



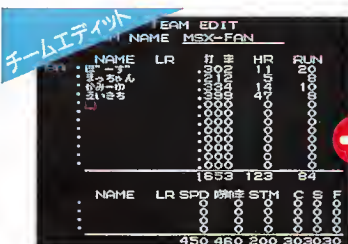
① ペナントレースに参加できるのは6チームまで。自作の球団も参加できる



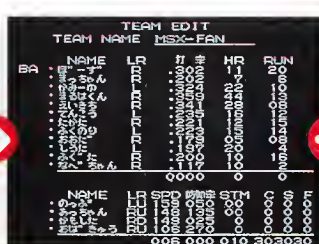
② ゲーム終了後その試合での三振の数などがスコアといっしょに表示される



③ 試合結果が出たあとにペナントレースの途中経過(順位など)が出てくる



チームエディット



④ チームの名前と選手の名前を入力し、打者や投手のデータを決めていく……

⑤ 打率などの数値は1チームの上限が決まっていますその範囲内で振り分ける



⑥ 実際に自分で作ったチームで試合する。このほうが思いこみが激しくなる

FINAL ATTACK

あの『パロディウス』を特別ページと完全マップで大研究

パロディウス



～タコは地球を救う～

発売はちょっと先だけど、コナミの力作(?)『パロディウス』があんまりおもしろいから早くもトーンと完全攻略。

コナミ

03-264-5678

4月下旬発売予定

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	新10倍
価 格	5,800円

ひと味ちがう工夫がにくい

基本的にはグラディウスシリーズのパロディだけど、新しい要素も加わってパロディとしてだけではなく純粋に楽しめるゲームだ。

新しい要素がいくつかある。キミの操作するキャラを5人の中から選ぶこと。『ツインビー』ではおなじみの「ベル」を使ったパワーアップ。敵も自機もやられたときの爆発パタ

ーンが文字になること。おもにこれらが新しい要素としてあげられる。こういった「要素」はあくまでもあとからついてくるものだけど、おなじみのゲームパターンだけに新鮮な気持ちにさせてくれる。ほかにMSXを搭載したクラシック音楽をBGMにするなど、楽しい工夫がいっぱいだ。

この7つならんだ四角がとれる装備を示している。各装備の説明は右ページ



ベル このベルを取ると色によって8種類の効果が得られる。ベルの種類は右ページの説明で

ウェポンゲージ

芸術は爆発だ!!

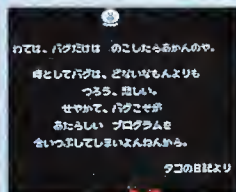


① まずはふつうに敵を撃ってみると…… ② 爆発しないので「ひ」の文字になったりする ③ つぎに「ひ」が「で」になってしまった ④ 今度は「ぶ」になった。お〇らみたい ⑤ 最後はビックリマーク。で、敵は消滅した

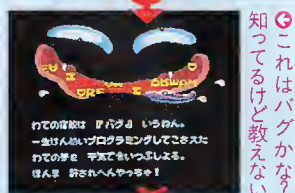
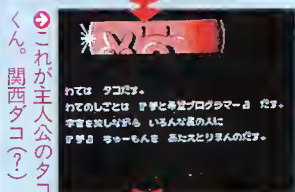
新しく加わったもののひとつがこの爆発パターン。左の写真を見ればわかると思うけれど、敵や自機はやられると爆発するのではなくて「ひでぶ!」などの文字になるのだ。

ストーリーもちゃんとある

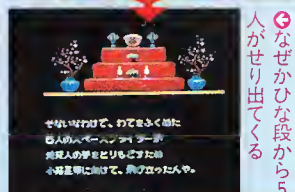
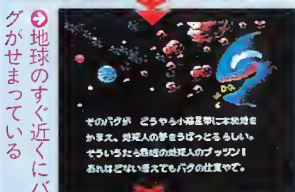
ふざけたようなこのゲームにもストーリーはあった。意外にもじつはまじめなゲームだったのだ(うそ)。



① うーん、どこかで見た日記だけど……



② これはバグかな? 知ってるけど教えない



③ なぜかひな段から人がせり出てくる



④ 5人そろっていいよ戦いの始まりだ。負けないぞ

いいよスタート

パロディウス マップ大公開

全6
ステージ

ステージ1 ウル星

史上最大?!のモアイ像登場
酔っぱらったペンギンに鼻くそとばすモアイ像。コナミを代表するおなじみキャラクターの巨大版や新キャラたちが、いきなりこのステージ1からじゃんじゃん登場してキミにせまる。

注意!! このステージのどこかにエクストラが

『パロディウス』にもエクストラステージがある。しかもここにはいろいろな特殊装備、例えば「下付ダブル」なんて装備も出てくる。最後には意外な試練も待っている。



これがステージ1のエクストラステージ。どこにあるかはおしえられないけど、おもしろいことけあいのおすすめステージだ!

発売前から全ステージを見せてしまうのはなんだけど、『パロディウス』のおもしろさは見ただけじゃわからない。ここに載せたマップや写真をながめつつ、いろいろな想像

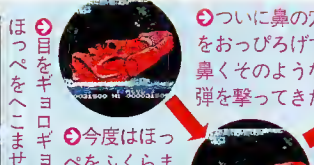
をめぐらせて発売するのを待っていてほしい。いわゆる観光ガイドと思ってこのページを読んでいこう。将来自分がプレイしているときのことを頭の中でシミュレートして

楽しむもよし、ふーんとただただながめているもよしというわけだ。
このページには切り取り線も入っているので切って壁にでも貼ってみよう。

顔の表情が豊かなモアイ



①ステージ中盤の試練、デカモアイ。やたらとデカイ



②ついに鼻の穴をおっぴろげて鼻くそのような弾を撃ってきた



③鼻の穴めがけておもいきり撃てはやく倒せば小鳥が出てくるのだ!

ペンギンの弱点はへそ



④小ペンギンは菊一文字で攻撃



⑤親玉はへそをねらって攻撃しよう



武器も豊富にズラリ勢ぞろい

各ステージ中盤に出るカプセルには、取るかルーレット式に装備を選ばなくてはならないものがある。



速うんで!	ミサイルや!	上付ダブル?	多い日も安心	分身の術や!	何〜やそれ!	バーリアツ!
従来のスピードのこと。装備も関西弁	ミサイルのこと。今回は形がこっている	ダブル。エクストラはこれじゃなきゃ!	なぜかレーザー。子供にはわからないね	オプションもついに分身になっちゃった	ようすにスカのこと。装備なしになる	フォースフィールドのこと。形もさまざま

特殊な効果が得られるベルは敵を倒すと出てくる。撃つたびに色が8種類にかわるので選んで取ろう。

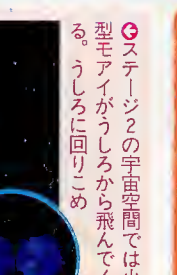
画面内の敵を全滅させられる。最初に出るベルだ	上から下、下から上へとワープできる	菊爆弾が出て水平線の敵を攻撃できる菊一文字	アップレーザーが使えるようになる。かなり強力
右から左、左から右へとワープできる	敵を取るとスクロールも敵も止めることができる	敵にぶつかっても平気なドリルになってしまふ	上下に広がるベクトルレーザーが使えるようになる

ステージ2 勝負星

じゃんけんが明暗を分ける
いちかばちかのじゃんけん勝負がキミの運命を左右する。なみいる敵を必死にかわしても最後のじゃんけんに勝てなくては最初からやりなおし。途中にはビームの雨も待ちかまえている。



①小型モアイ。というよりは標準サイズかな



②振り切ろうと思



③こいつは全ステージおしてもいちばんしつこい。追われるまゝに倒そう



④通りすぎてからまたもどってきて、なかなかはなれてくれないのだ



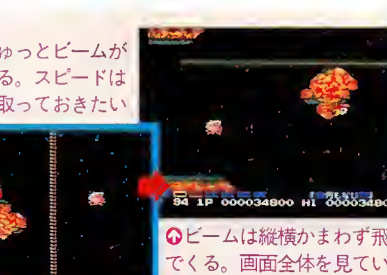
⑤結局は倒しておかないとどつともなやっかいな敵だというわけだ!



⑥こいつが進路をふさぐ。やたらかたくて1発では倒せない



⑦ここでのビーム攻撃は反射神経だけがたよりだ。ちよろとビームの頭が見えたら



⑧突然びゅつとビームが飛んてくる。スピードは3段階は取っておきたい



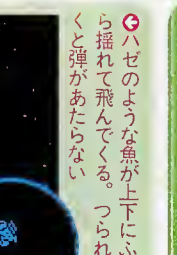
⑨ビームは縦横がまわす飛んてくる。画面全体を見ていないとすぐやられてしまふ

ステージ3 落下星

根気が大事!! 落石にも注意
もぐらたたきのようにいたるところからモグラが出たりもぐったり、ハンマーがジグザグに飛んできたり、はたまた岩が落ちてきたりとにぎやかで過酷な落下星。最後の敵はテルテル坊主だ。



①上からテルテル坊主が降りてきた



②意外にもひもが弱点



③からだではなく上のひもをねらわなければダメだ



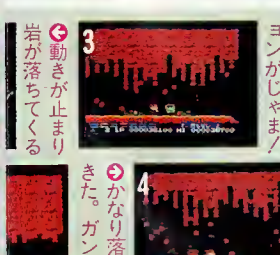
④どうとうひもを切った。テルテル坊主は落ちていく



⑤この小さなテルテル坊主がいくつも飛んてくる



⑥上からテルテル坊主が降りてきた



⑦この小さなテルテル坊主がいくつも飛んてくる



⑧上からテルテル坊主が降りてきた



⑨この小さなテルテル坊主がいくつも飛んてくる

発売前!なのに完全!! クリア目前マップ!!!

中立衛星ラムサ

キミの旅立ちの星である中立衛星ラムサ。この星に出現するエスパーや民間人たちは、もちろん先制攻撃などしてこないの
で、彼らを攻撃すれば、ノーダメージで経験値を集められるぞ。

1 BIOルーム

いわゆる病院だ。ここでは体力とサイキックパワーをタダで回復してくれる。また、初診のキミには体力回復剤、Yontryを3本くれる。白衣の天使とはまさに彼女のこと。一生、世話してもらいたいな。

4 トランスルーム

中には物質を一瞬にして転送してしまう装置がある。でも、正確には物質が一瞬にして転送されてきてしまう装置なのだ。つまり、受信しかできないわけ。ゲーム後半では、重要な移動手段になるぞ。

2 こっとうや

こっとうやなんて名乗っているくせに、店にはこっとう品など見あたらない。でも、店長にYontryを3本あげれば、アイテムのマップPETが手にはいる(上の写真参照)。ありがとね。

5 リペアルーム

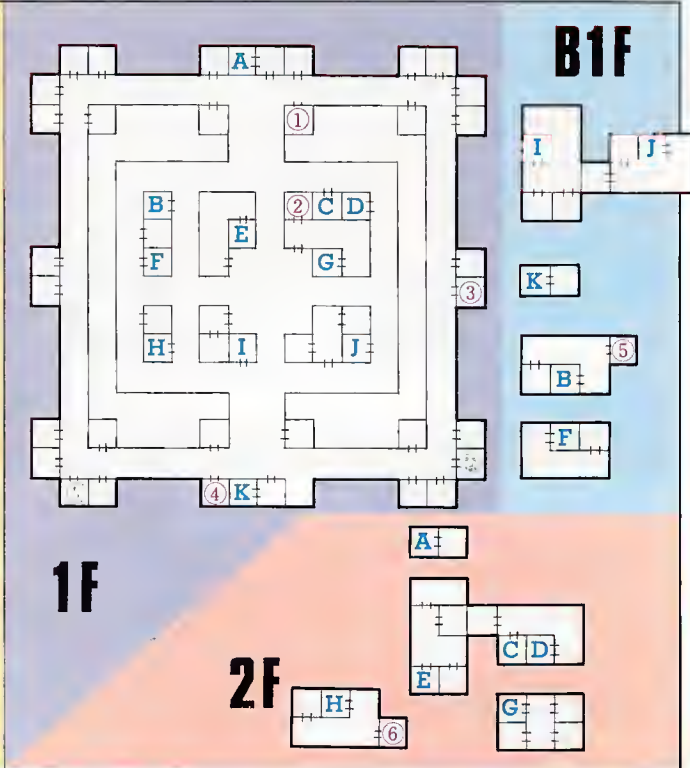
ここでは、アンドロイドの改造をしてくれる。ただし、そのために必要なパーツは、キミたちが持ちこまなければならないんだ。新しいパーツを手に入れたら、すぐにこの部屋に来て、パワーアップしようね。

3 BIOキープ

ここでは、仲間のエスパーを3人まで保存してもらえ
る。大きい冷凍カプセルか
んかがあるわけだ、たぶん。セーブのほう
が手間はかからないしラクだけど、パー
ティの順番をいれかえられるのは便利だ。

6 こっとうや

この店には、実はとても
ないこっとう品が置かれて
いる。マップPETを欲し
がっている店長に、のぞみの物を渡してみ
よう。すると、店の奥にある、重要な星
に通じる転送装置を使わせてくれるぞ。



パート1

イバニーズ星・II

攻略の順番でいくと、ここは、オーバーハイム星・フォステックス星のあとに紹介するべきなんだ。でも、ゲーム後半になると、イバニーズ星・I・IIを続けて移動する機会が増えるので、連続してこのふたつの星のマップがあったほうが便利だ。

1 大エレベータ

これはイバニーズ星・Iに
続いている大エレベータだ。
そしてこの先にシャッター
があるわけだから戻るときもパスワ
ードを入力しないといけないんだ。
めんどくさいけど仕方ないね。

4 BIGストック

このBIGストックの
守りは厳重で、パスワ
ードを入力しなければ、とびらはヒクリ
もしないんだ。フォステックス星で得られ
るパスワードを打ちこむと……、中にある
のはマップPET。素直によろこべないな。

2 トランスルーム

この部屋にある転送装置は、
受信専用のものだ。このゲ
ームにおける転送装置の後
半はとて重要で、転送装置を使わないと
ぜったいに脱出できない星なんてのもある
んだ。

5 フリズン

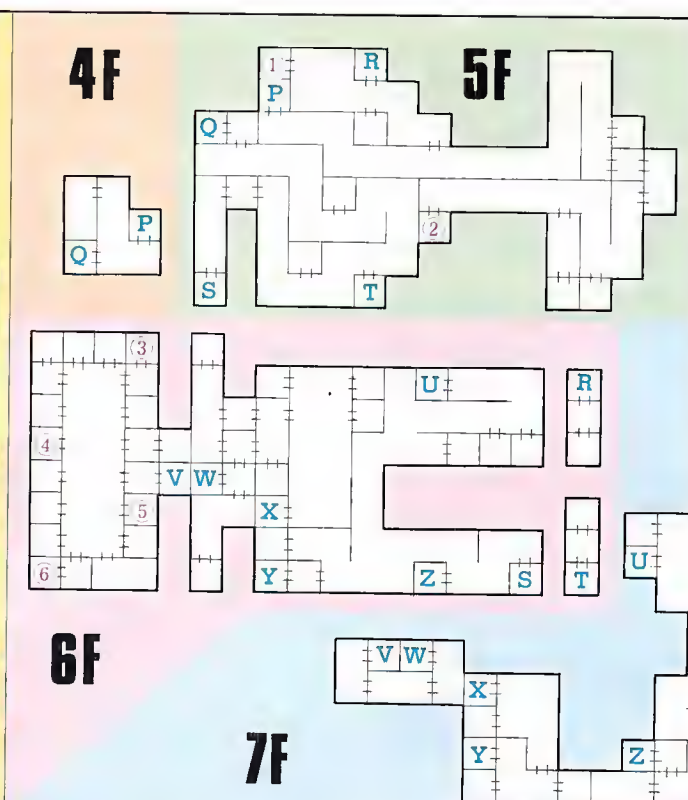
帝国軍の監獄であるこの部
屋、中にはひとつの輝くカ
プセルが置かれている。そ
の中には人の気配がする……。助け出す、
というコマンドを選んでみると、ホアイウ
ッドというエスパーを救出できるぞ。

3 コントロールルーム

アルテック星の周囲には迎
撃衛星が配備されていて、
接近する宇宙船を撃退して
いる。その衛星はここでコントロールされ
ているんだ。サイキックで部屋を壊して
まえば、アルテック星に行けるようになる。

6 ラボ

ラボ、つまり研究室では、
開発中のアンドロイドのバ
ーツが手にはいる可能性が
高いんだ。この部屋を調べると、チアーB
というアイテムが手にはいる。必要なマ
ップを自動的に選んでくれるパーツなんだ。



イバニーズ星・I

中立衛星ラムサである程度レベルをあげたら、次はここ、イ
バニーズ星に足を運んでみよう。この星の4Fにはゲートがあ
って、それによって星全体が2つの大きなエリアに分かれて
いる。まずはやさしいほうのエリア、イバニーズ星・Iから攻
略するのがかしこいやり方だ。この星からはスペースキーに手
を置いて、すぐに敵を攻撃できる状態で移動するといだろう。

1 BIGストック

BIGストックとは金庫
室のことだ。各BIGス
トックによって、とびらの開け方がちが
うけど、ここでは、とびらを壊して中のもの
を手に入れたい。箱の中身はマップ
PET。あまり意味のないアイテムだ。

4 シャッター

このシャッターのガードは
固い。あるパスワードを入
力しないと開けることは不
可能なんだ。そのパスワードは、オーバー
ハイム星で入手できるぞ。このゲームでは、
こういうタイプの足かせが多いんだ……。

2 将校室

この部屋にはいると、いき
なり警報装置が鳴りひびい
て、部屋の主である将校が
襲ってくるぞ。無事に彼を倒すことができ
たら、その死体を調べてみよう。するとVIP
カードが手にはいるぞ。

5 BIGストック

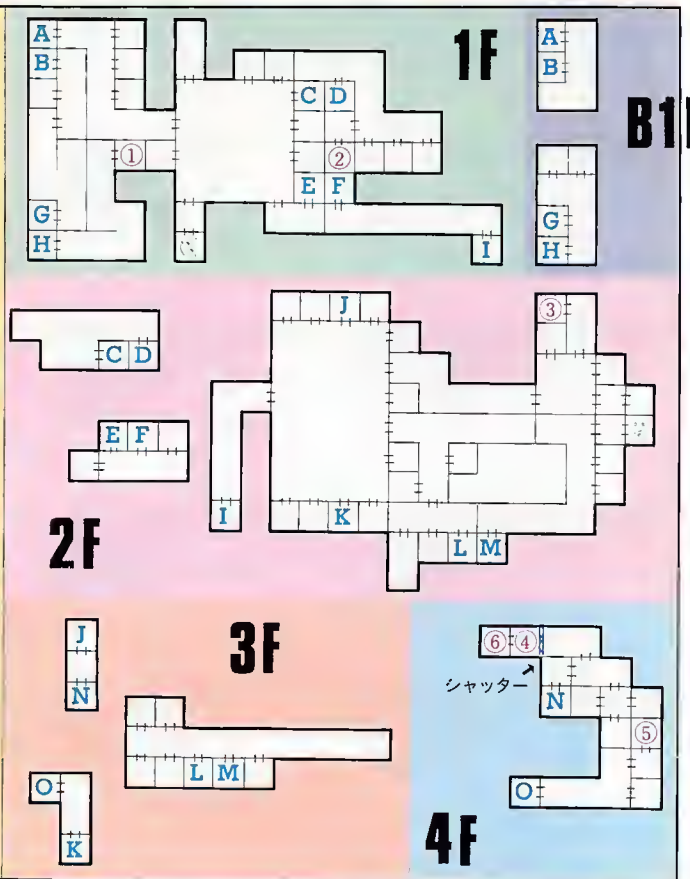
このBIGストックを開け
ると、サイキックでとび
らを破壊すればいいんだ。
すると、その中には……なあんにもない。
マップPETが見つかる、と書いてある本もあ
るけど、実はゴミすらはいてないぞ。

3 NRSルーム

NRSルームというのは、か
んたんに説明すれば、薬置
場ってことになるかな。
この部屋を調べると、苦勞もなしにY O
ntryが10本も手にはいるぞ。最高100本まで
持てるので、10回ほど出入りしよう。

6 大エレベータ

イバニーズ星のIとIIとを
結んでいるのが、この大エ
レベータだ。大いいても、
別にグラフィックが変わるわけでもないん
だけれど、このエレベータを使うためには、
その手前のシャッターを開けるのが先決。



オーバーハイム星

この星ではかならず、ウッチャムというエスパーを仲間にい
れよう。彼女の持つデュブラストというサイキックは、ゲーム
のクリアにはかかせないもの。涙を飲んで、今まで育て上げて
きた仲間の誰かと別れなければならない。ただし、たまにデュ
ブラストを持っていないウッチャムもいるから気をつけてね。

1 BIGストック

BIGストックには、ま
ちがったとびらの開け
方をすると、シャッターが降りるものが
ある。ここでも、壊す以外の方法で開け
ると、せっきのマップPET Eが取れなく
なる。

4 ラボ

このラボの中を調べてみる
と、コンパースというアイ
テムが手にはいる。これは、
自分達のいる位置をマップの上に示して
くれるという、アンドロイド用のパーツな
んだ。リペアルームでくっつけてもらおう。

2 NRSルーム

このNRSルームでも、部
屋を調べれば40本のYon
tryを発見できるぞ。飲めば
体力が最大値まで回復するこの便利なアイテ
ム、残りの本数が少なくなってきたらNRS
ルームで補給するようにしよう。

5 バイオピースト

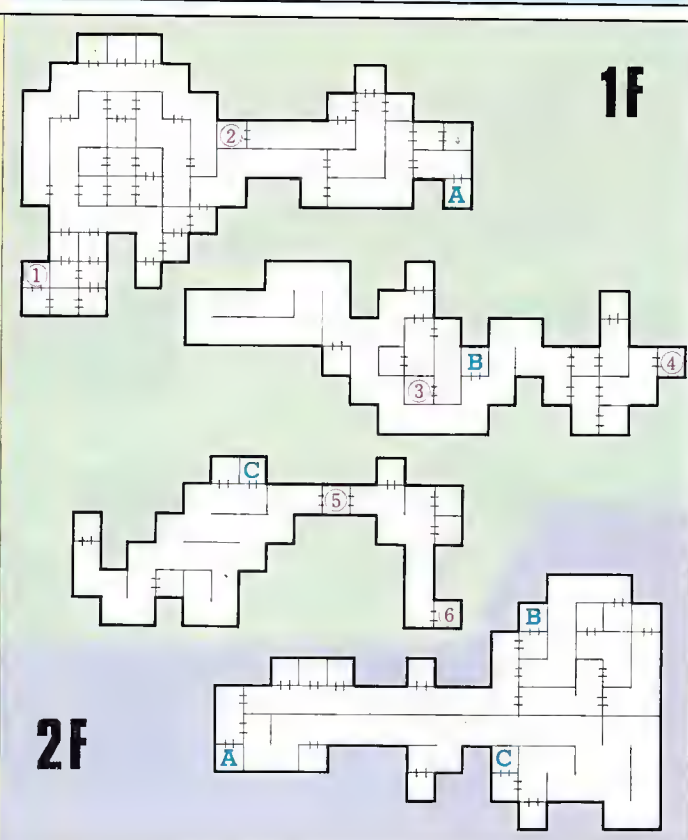
ここにはタトゥールメ
ンというバイオピース
トがいて、通路をふさいでいるんだ。この
敵を倒すためには、遠くにあるフォステク
クス星まで出向き、どこかにあるターボガ
ンを手に入れなければならない。

3 ARMストック

ARMストックというの
は、帝国軍の武器や防
具が置かれている部屋なんだ。この星の
ARMストックにはONYANKO3というアー
マーが隠されているんだ。遠慮などしな
いで、ありがたく盗んでしまおうね。

6 COMシステム

COMシステムからは、い
ろんな情報が引き出せるん
だ。この部屋ではパスワード
を聞き出すことができれば、それ
に、まず、アンドロイドにコーラックという
パーツをセットしなければならないぞ。



マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている)

号の説明だ ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

ポートIN(宇宙船入港口)

ポートOUT(宇宙船出港口)

マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている)

号の説明だ ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

ポートIN(宇宙船入港口)

ポートOUT(宇宙船出港口)



アンドロイドより頼りになる(I?)
完全マップで攻略だつ!!

サイキックウォー
SF ROLE-PLAYING GAME



工画堂スタジオ
☎03-353-7724

4月下旬発売予定
(ROM版は発売日未定)

媒体	MSX	MSX2	MSX2専用
対応機種	MSX	MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	8K	128K	
セーブ機能	パスワード	ディスク	
価 格	7,800円	8,800円	

戦闘シーンはリアルタイムだぞ

このゲームでは敵と出会っ
たとき、すばやく攻撃をしな
いと一方的にやられてしまう。
いつでも先制攻撃ができるよ
うに、スペースキーに手を置
いておこう。一瞬の判断がキ
ミの運命を左右するのだ。



基本画面 アンドロイドは大き
い、3D迷路はあまりに小さい



これが戦闘シーンだ。早い話がサイキック・ビームでの押し合いだ!

使えるエスパーをこき使おう

強大な帝国軍にたちむかう
だけに、キミとアンドロイドだ
けでは、心細いね。というわ
けでこのゲームでは、冒険の
途中で3人までのエスパーを
仲間にすることができるんだ。
エスパーたちは、それぞれ
個性的なサイキックを持っ
ている。さらにレベルが上がる
につれて、右の表にある3つ
のサイキックも使えるよう
になるぞ。
育てるのが楽しみだ。

レベル	必要な経験値	手にはいるサイキック
1	20	
2	80	
3	180	
4	250	シールド
5	350	
6	500	
7	600	
8	800	サクシジョン
9	1100	
10	1500	
11	2000	
12	2600	メガシールド

サイキック一覧表

サイキック名	効 果
使用可能な仲間	
ビーム	すべてのエスパーが生まれつき持っ ているサイキック。敵を攻撃するほ かにとびらなどを壊すときにも使う。
自分	
テレポート	敵の攻撃を回避して、戦闘から逃げる サイキック。失敗することもある ので、あまり期待しないほうがいい。
自分	
シールド	敵のビームを防ぐサイキックだ。し かし、敵のサイキックパワーが強い と、かんたんに貫通されてしまう。
全員	
サクシジョン	敵から受けたダメージを、自分のサイ キックパワーに変換できる。自分 より弱い敵には有効なサイキックだ。
全員	
エンパス	仲間の傷を治して、体力を最大値に まで回復できる。しかし、サイキッ クパワーを回復することはできない。
ホアイウツド	
ハイパー	ビームのパワーを増大させるサイキ ックだ。この能力を持つ者がいれば、 ビームの破壊力は倍化してくれるぞ。
ホアイウツドゴロフス ピオン	
デュブラスト	降参させた敵に変身できるサイキッ ク。帝国軍を倒すためには、なくて はならないとても重要な能力だ。
ウッチャム	
プレトメモリ ディクト	特定の場所を、完全に記憶するサイ キック。下のプレトリフトとともに、 絶対に必要な能力だ。
プレトリフト	プレトメモリで記憶した場所にテレ ポートするサイキック。出現地点で 敵と合うことはなく、それが重要だ。
ディクト	
メガシールド	シールドの数倍の防御力を持つシ ールドを張るサイキック。ただし、セ ルマー星の敵に対しては効果がない。
全員	
マグニファイ	究極のサイキック。詳細不明。
?	

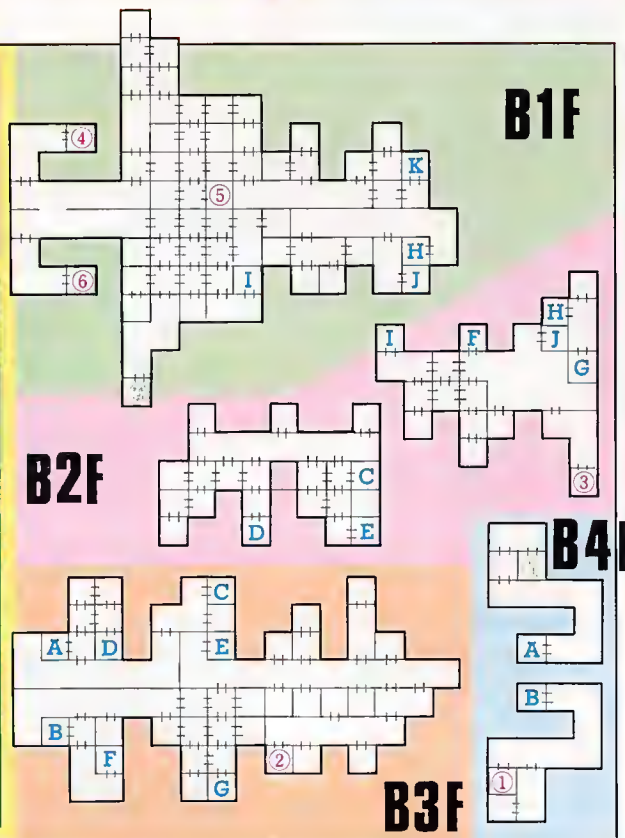
工画堂スタジオ

発売前!なのに完全!! クリア目前マップ!!!

フォステックス星・I

ゲーム前半で、とても重要な星といえるのが、このフォステックス星だ。この星をスミからスミまで歩きまわれば、イバニーズ星やオーバーハイム星での問題を解決する方法が、おのずと見つかるはずだ。まずは地下のエリアから攻略していこう。

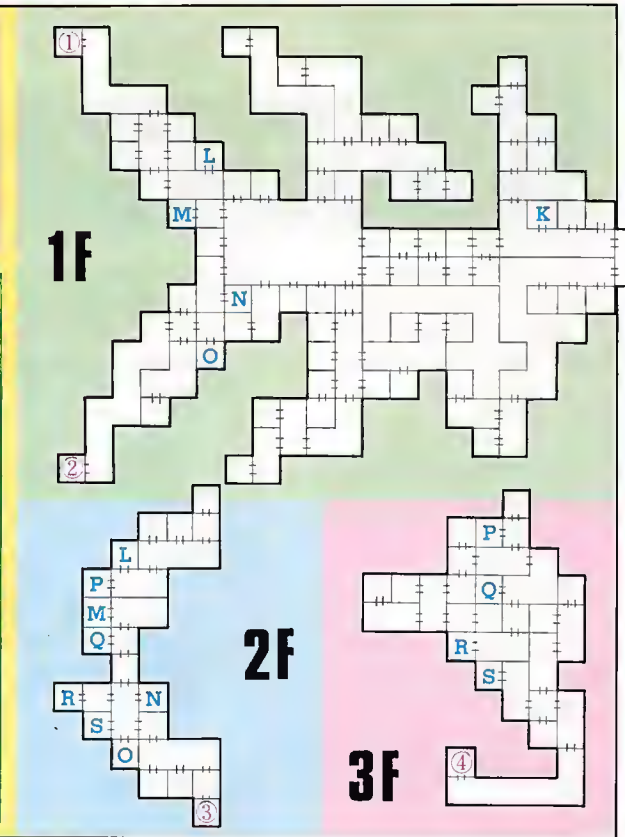
- 1 BIGストック**
すでになじみとなったBIGストックには、かなり後の星で役に立つアイテム、マップAOAKが手にはいる。このBIGストックを開けるには、サイキックビームでとびらをぶち壊れよ!んだ。
- 2 トランスルーム**
ここには転送装置がある。しかし、受信専用なので、星から出るにはポートOUT(宇宙船出港口)まで行かなければならない。ポートIN(宇宙船入港口)から遠いのでツライ。
- 3 BIGストック**
この星で2つめのBIGストックにいくと、なんとマップ以外のアイテムが手にはいる。VIPカードでとびらを開ければ、カートリッジSUNIKUNが見つかる。ターボガンのパワーアップ用のアイテムなんだ。
- 4 BIGストック**
3つめのBIGストックはマップがはいっている。2つめのBIGストックにあんないい物があったから、ここにも期待してたのに……とびらをビームで壊せば、マップRONが手にはいるぞ。
- 5 NRSルーム**
キズついて涙デルのキミ、フォステックス星にもちゃんとNRSルームはあるんだ。だから、安心して敵と戦って、キズまきまきでも大丈夫。でも、ここへ来るまでに死んだ場合の責任は持てないよ。
- 6 BIGストック**
ここが、この星で4つめのBIGストックだ。このとびらは、ビームで壊してしまえばいい。中にあるのは、マップTATU。じつは、マップのはいたBIGストックでは、ほとんどガードが手薄なんだ。



フォステックス星・II

フォステックス星・IIではIと同じくらいアイテムや情報が得られる。その質は高く、すべてがゲームクリアのためにあるといえる。だが、それを守る敵たちの質もまた、以前の星よりもグンと高いぞ。この星ではプレートメモリ・リフトの使い手、ディクトというエスパーを仲間にするのを忘れずにね。

- 1 NRSルーム**
この星の敵たちの強さは相当なもの。このエリアに来るまでに、かなりのYontryを使ってしまう。でも、残りの本数を気にしなくても、このIIにも、NRSルームがあるから大丈夫。この部屋の前に来たら、キズついた仲間たちへYontryを飲ませてあげ、上限の100本まで新しいカン(もしかするとビン?)を盗み出そう。これで安心してケガができるぞ。
- 2 BIGストック**
このBIGストックは厳重にロックされているけど、VIPカードがあればカンタンに破れるんだ。中にはいたっていたのは、ターボガンという強い武器。カートリッジを交換すれば、ファイヤービーム、アイスビームなどの光線を撃てるんだ。これを使えば、オーバーハイム星で通路をふさいでた、あのパイオビースター・タトゥールを倒すことができるぞ。
- 3 COMシステム**
このCOMシステムを調べると、コーラックというアイテムが手にはいる。これをアンドロイドに装着すれば、あらゆる暗号を解読できるようになるんだ。さらにCOMシステムを調べると、わけのわからない暗号が見つかる。コーラックを装着してくれば、これもまたもなパスワードになって読めるんだ。早くリベアールムに行き、パーツを装着してこよう。
- 4 ARMストック**
強い敵によって守られたARMストック、なんかアヤシイ気がする。中にはいると思った通り、QNYANKO3よりも丈夫なアーマーMOMOKO6が見つかる。さいいわいたりに誰にもいいことだし、全員のぶんを盗み出してしまおう。このアーマーを身につけていれば、敵から受けるダメージをかなり減らせるんだ。これで安心して強い敵たちとも戦えね。
- 5 COMシステム**
このCOMシステムからは3つめのパスワードを引き出すことができるぞ。もちろん、アンドロイドにコーラックを装着していないと、まったく意味不明だよね。ここにくるまでの通路には、たくさんの敵が待ち伏せしている。部屋にたどりついても安心はできないぞ。なぜなら、帰り道も同じ場所に敵がいるからだ(固定キャラでやっつけ)。キミや仲間の体力は大丈夫?
- 6 ゲート**
「網膜パターン照合センサー付属ゲート」とは……わからない。早い話が、敵の姿に化けないと通れないんだぜ、ということだ。ということは、ウツチャムの持つサイキック・デュブラストの出番なわけだね。ただし、このゲートを通れるのはデステモナーナという敵に化けている場合だけだ。それ以外の敵に化けて通ろうとしても、ダメージを受けて体力を半分にしてしまうぞ。



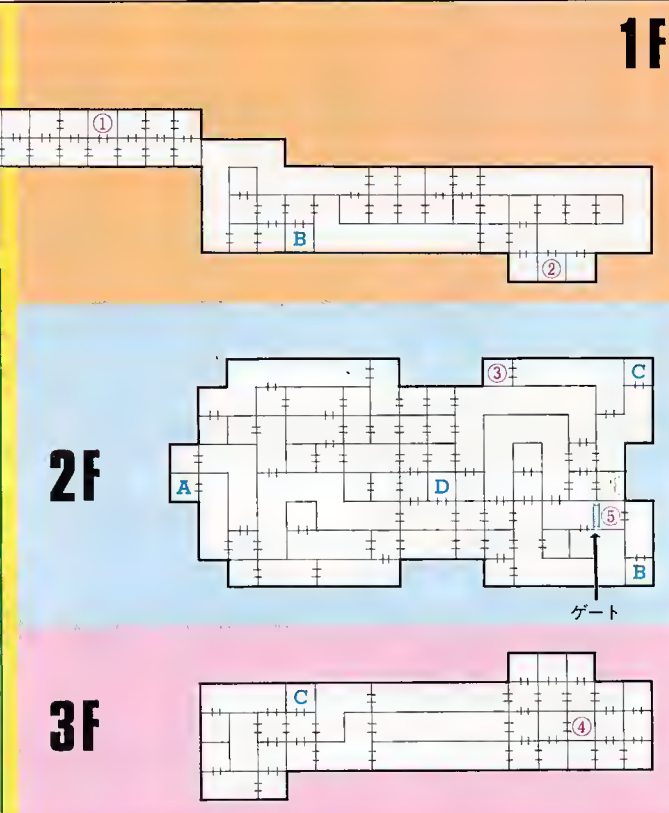
マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

パート2

アルテック星・I

いよいよゲーム後半、アルテック星にやってくる。この星の敵たちは今まで以上に強く、発射するビームもシールドでは防ぎきれないほどだ。しかし、キミたちもかなり強くなっているのだから、多少のことでは倒される心配はないだろう。

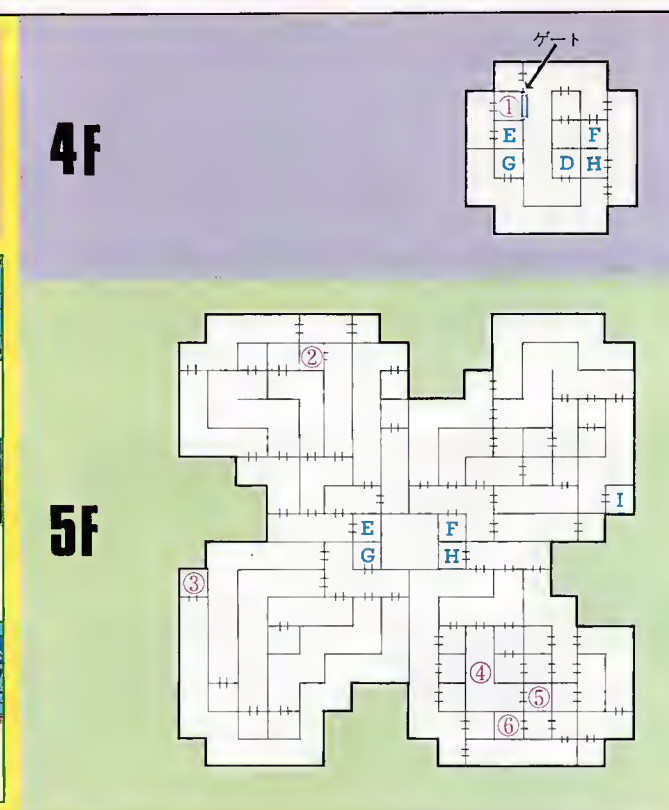
- 1 BIGストック**
このBIGストックを開けるためには、VIPカードが必要だ。開いたとびらのむこうには、ターボガン用カートリッジKARMUCHが置いてあるんだ。これをターボガンにセットすると、冷凍銃になるのだ。
- 2 VIPルーム**
さすがにVIPルームというだけあって、ここでは重要なアイテムが発見できる。部屋にはいると、いきなり10人の敵と連続戦になる。ヤツらを倒して部屋を調べると、TEAESクリスタルが見つかるぞ。
- 3 トランスルーム**
この部屋では、初めて送信専用の転送装置にお目にかかる。装置を動かすには、Eバックというアイテムが必要だ。電話を使うのにテレカがいるようなものだね。この転送装置の転送先は中立衛星ラムサだよ。
- 4 COMシステム**
このCOMシステムからは3つめのパスワードを引き出すことができるぞ。もちろん、アンドロイドにコーラックを装着していないと、まったく意味不明だよね。ここにくるまでの通路には、たくさんの敵が待ち伏せしている。部屋にたどりついても安心はできないぞ。なぜなら、帰り道も同じ場所に敵がいるからだ(固定キャラでやっつけ)。キミや仲間の体力は大丈夫?
- 5 ゲート**
「網膜パターン照合センサー付属ゲート」とは……わからない。早い話が、敵の姿に化けないと通れないんだぜ、ということだ。ということは、ウツチャムの持つサイキック・デュブラストの出番なわけだね。ただし、このゲートを通れるのはデステモナーナという敵に化けている場合だけだ。それ以外の敵に化けて通ろうとしても、ダメージを受けて体力を半分にしてしまうぞ。



アルテック星・II

このエリアで、誰もが頭を悩ますのがARMストックへの侵入方法だろう。手前のセンサーにつかまらないようにするには、センサーの下を通らなければいい。仲間のエスパー・ディクトには、そんな手品みたいな芸当ができたはずだね。

- 1 ゲート**
アルテック星・Iにあったゲート同様、ここでも網膜パターンを照合されるんだ。化ける相手はデステモナーナというのだけ、このゲートを通る場合はさらに、シェア星で手にはいる、あるアイテムが必要なんだ。
- 2 VIPルーム**
このVIPルームでも、やはり敵の連続攻撃を受ける。体力とサイキックパワーの残りを確認してから、部屋にはいる。敵を倒すことができれば、重要なアイテム、BLOOQクリスタルが見つかるぞ。
- 3 BIGストック**
このとびらをビームを使って破壊しよう。すると中のものが手にはいる。隠してあったのはEバックという、転送装置を動かすために必要なアイテムだ。いざという時のために、大切にしておこう。
- 4 センサー**
通路のこの地点にはセンサーがあって、その下を何か通過すると自動的にARMストックのとびらが閉じるんだ。壊せないし、デュブラストを使ってもクリアできない……、頭が痛いトラップだね。
- 5 ARMストック**
このARMストックでは、SKEBAN9という最強のアーマーが得られる。でも、それは部屋にはいたれたらのこと。とにかく、この部屋の前にはいる。キミはもうアーマーを手に入れられるかな。
- 6 保安ルーム**
この部屋にある装置によって、このフロアの保安が管理されているんだ。装置を動かせば、ARMストックのとびらを閉じられるぞ。しかし残念なことには、センサーのコントロールはできないんだ……。



マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

アルテック星・III

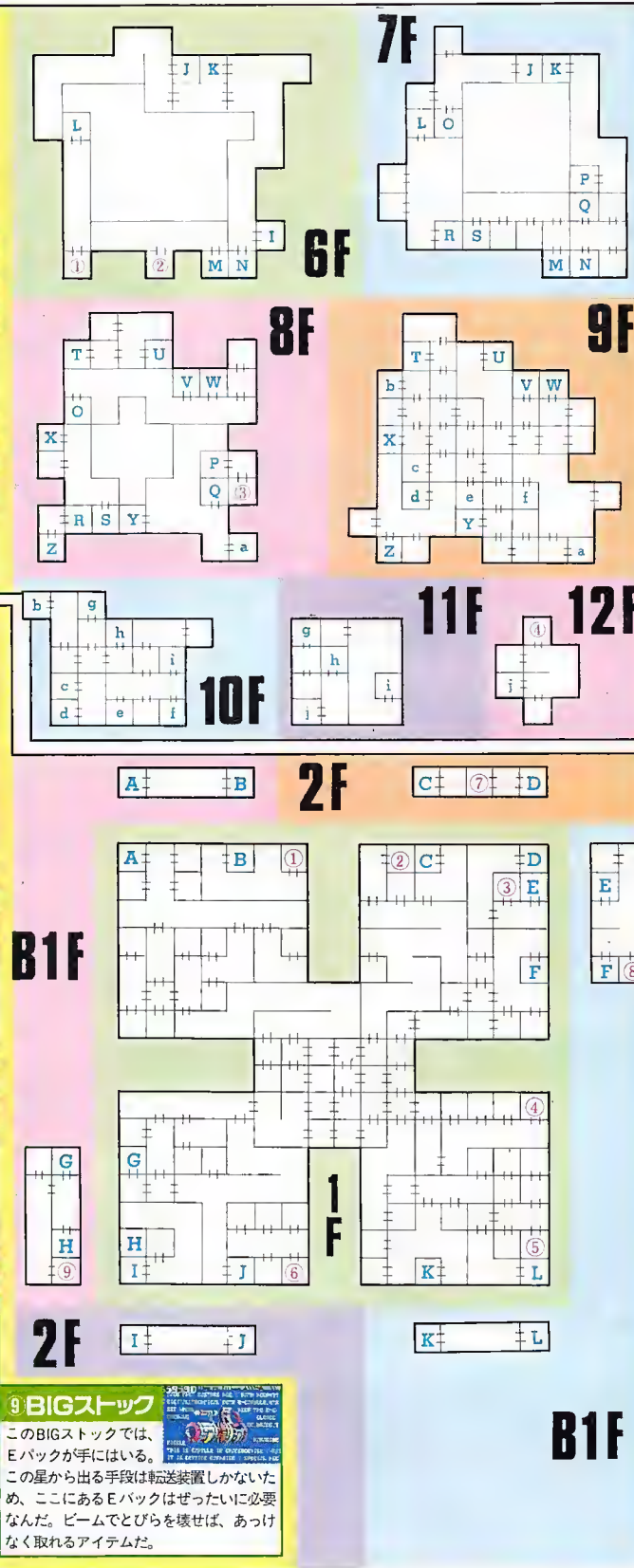
このエリアからは、通路のいたるところに、サイコバリアーというトラップがしかけられている。こいつにひっかかると、仲間とキミの中の、誰か2人の体力が半分になってしまうんだ。Yontryをたくさん持って行動したほうがいいね。

- 1 トランスルーム**
ここにある転送装置は、なんと5つの星へ自由に転送できるんだ。ただし、5本のレバーがそれぞれの星に対応しているかわからない。部屋の手前で、あらかじめセーブしておこう。
- 2 BIGストック**
このとびらは、VIPカードを使って開ければいい。そこには、ターボガン用カートリッジGEKKRAがはいっている。これをターボガンに装着すれば、ある特定の敵を溶かすことができる。すごいパワーだぞ。
- 3 トランスルーム**
ここにある転送装置は、残念ながら受信しかできない。6Fにある転送装置が5つの星に転送できるのに、こちらの装置はちょっと悲しいものがある。これは、まだ見ぬシェア星からの受信装置だ。
- 4 サイコバリアーコントロール**
この部屋にある装置によってサイコバリアーがコントロールされているんだ。こいつを破壊してしまえば、もう手痛いダメージを受けなくてもすむぞ。それにしても、いちばん上のフロアにあるなんて……。

シェア星

このシェア星にはポートINもポートOUTもない。この星に来るには、アルテック星の転送装置(Pレバー)を利用するしかない。星から出るにも転送装置を使うしかない。NRSルームもない、この閉鎖された星に来るまえには、Yontryをたくさん用意しよう。

- 1 トランスルーム**
アルテック星6Fにある転送装置のPというレバーを押すとこの受信装置に転送されるんだ。経験をつまずにこの星にきてしまったのなら、エリアの反対側にある転送装置にたどりつくことはできない。
- 2 BIGストック**
中のアイテムを取るため、とびらを壊そう。中に隠されていたのは、マップIRA。ゲーム中に手にはいる最後のマップだ。このゲームではいまいち、マップが役に立つのかわからない。悲しいものがあるわけやね。
- 3 VIPルーム**
ほかの星のVIPルーム同様、敵が10匹連続で攻撃してくる。さすがに敵も強く、レベルの高い仲間たちでもちょっと苦しい戦いを強いられる。勝てば敵の死体からSWEATクリスタルを見えるぞ。
- 4 保安ルーム**
ARMストックのとびらを操作できる。が、通路にあるセンサーまではコントロールできない。こんなことアルテック星にもあったよね。ふたたび、仲間のエスパー・ディクトが力を発揮してくれるってわけだ。
- 5 サイコバリアーコントロール**
このシェア星にも、通路のいたるところにサイコバリアーが設置されている。なによりも先にこの部屋に来て、オートレイガンコントロールを破壊してしまえば、通路を移動してもダメージを受けない。
- 6 VIOストック**
IDバックのある、この部屋にはいるには一苦労だ。とびらには網膜パターン照合装置があるし、手前の通路にはセンサーまである……。ここはひとつ冷静になって、うまい方法をじっくり考えよう。
- 7 トランスルーム**
この星から脱出する唯一の手段が、この転送装置を使うことだ。転送先はアルテック星。もしキミがアルテック星のサイコバリアーを破壊していない場合、かなり悲惨な逃げ道になるおそれがあるんだな。
- 8 ARMストック**
今まで、ARMストックといえば、アイドルの名前のついたアーマーが置いてある部屋だった。ところが、このARMストックでは、ゲーム中最強の武器、サイコガンが手にはいるぞ。なんか、すこく得した気分だね。
- 9 BIGストック**
このBIGストックでは、Eバックが手にはいる。この星から出る手段は転送装置しかないため、ここにあるEバックはぜったいに必要なんだ。ビームでとびらを壊せば、あつてなく取れるアイテムだ。



マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている) ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

セルマー星

いよいよ最後の舞台、セルマー星だ。キミや仲間のエスパーのレベルが最低でも12以上はないと、この星で冒険するのはちょっと苦しいかもしれないぞ。この星では、まず最初にサイコバリアーのコントロールを破壊するべきだ。なにしろ、フロアを上に行ったり下に行ったりするからね。次に、フロアに点するコンソールにクリスタルをセットし、自爆装置を動かすんだ。これでこの星は大爆発するぞ。そして、脱出ポッドを使って、この星を後にするわけだ。その過程はかなりつらいけど、問題が起きたらよく考えて、キミの信じる行動を取ってみよう。エンディングは近いぞ。

①サイコバリアーコントロール

この星にも、イヤというほどのサイコバリアーが、通路のいたるところにあるぞ。ここにあるオートレイガンコントロールは、1FとB1Fにあるサイコバリアーを管理しているんだ。なるべく早いうちにここへ来て、コントロールを破壊してしまおう。後がとってもラクになるんだ。

②トランスルーム

中立衛星ラムサの某所にある転送装置を利用すると、セルマー星のこの受信装置に転送されてくるんだ。つまり、キミたちがこの星で、はじめて足を踏み入れる部屋というわけだ。この星にある転送装置はこれだけなので、星から出るには、ポートOUTが脱出ポッドを使うしかないぞ。

③オペレートルーム

この部屋を調べてみると、相棒のアンドロイドがなにかあるみたいだけど、取れないよと教えてくれる。このアイテムの正体は、脱出ポッドを動かすためのパーツなんだ。これを取るためには気持ちいいことをすればいいんだ。ホテルでできて、ふたりでできる。アレのことだ(アブネー)。

④COMシステム

この部屋にあるコンピュータからは、この星を自爆させるための、重要なメッセージを手でできる。しかし、そのためには、アルテック星で手にいれたパスワードを、コンピュータに入力しなければダメなんだ。でたためにパスワードを入れても、メッセージを見るのは不可能だぜ。

⑤脱出ポッド

自爆装置が動き始めたら、急いでこの部屋にある脱出ポッドにパーツをセットして、この星から一刻も早く脱出しなければならぬぞ。しかも、ただそれだけじゃダメなんだ。今まで一度も使っていないサイキックがあったはず。それを使ってみよう。うまくいくかも……。

⑥GDシステム

この部屋にはいるためには、3つのコンソールに正しくクリスタルをはめなければダメだぞ。部屋の中には自爆コンソールがあるんだけど、なんと、これがバズルになっているわけだ。5つのパネルを全部特定の絵にすれば、自爆装置が動き出し、部屋を通り抜けられるようになるんだ。

⑦コンソールA

自爆装置を動かすには3つのコンソールにクリスタルをはめればいんだ。星の危険度を示すレベルをブルーからイエローへ、イエローからレッドへ移すためには、クリスタルをはめる順番が大切だぞ。まず、このコンソールでは???クリスタルをはめて、レベルをブルーにしよう。

⑧コンソールB

ここが2番めに来るべきコンソールなんだ。コンソールとコンソールのあいだはかなりの距離が離れていて、エレベータのつながりも複雑だ。サイコバリアーを破壊しておけばラクなだけだぞ。このコンソールには???クリスタルをはめて、レベルをイエローにしよう。

⑨ホテル

敵の本拠地のまっただなかだというのが、なぜかホテルがあったりする。そう、この忙しいときに、アンドロイドのヤツは誘いをかけてくる……。えーい、据膳食わぬはなんとやら、気合いをいれてニャンニャンしてやるぜ! と、はずかしいが、これが正しい選択なんだよ、まったく。

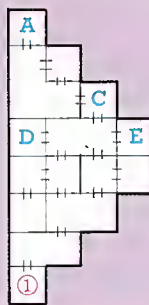
⑩コンソールC

コンソールA、Bを正しくクリアしてきた人は、このコンソールににはめればいまいかな。そう、最後に残った???クリスタルをはめればいんだ。これで、自爆コンソールのある部屋にはいれるようになるぞ。なかなか、長い道のりだったわけだ、これが。

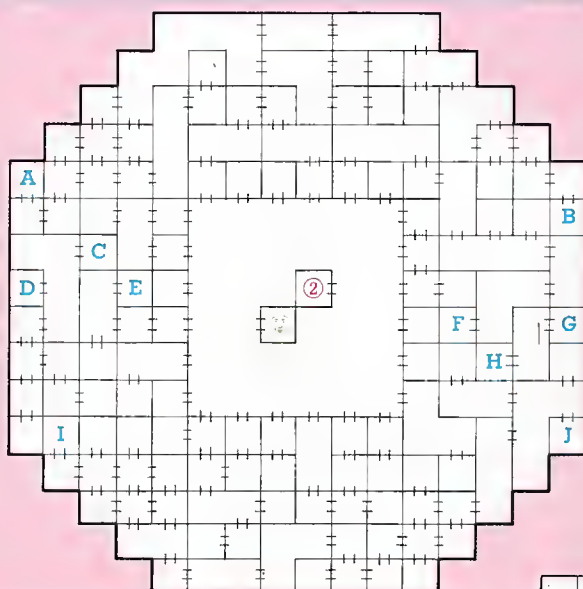
⑪サイコバリアーコントロール

B1Fにあるオートレイガンコントロールを破壊しても、なぜか2F・3Fに来るとダメージを受けてしまう。それもそのはず、こんなところにもオートレイガンコントロールがあるんだから。こいつを破壊すれば、今度こそ、サイコバリアーで2度とダメージを受けなくなるぞ。

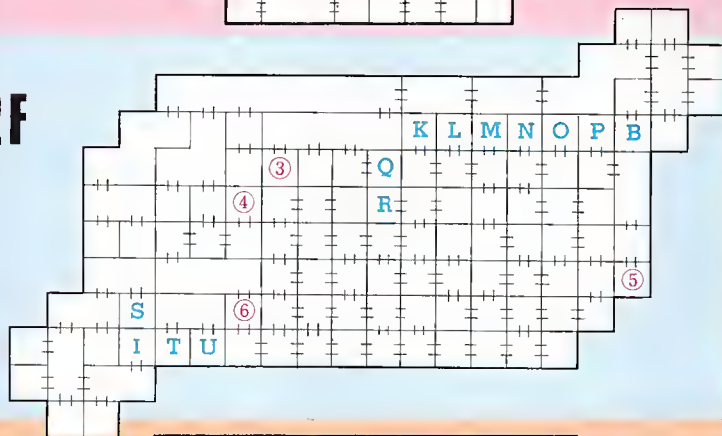
B1F



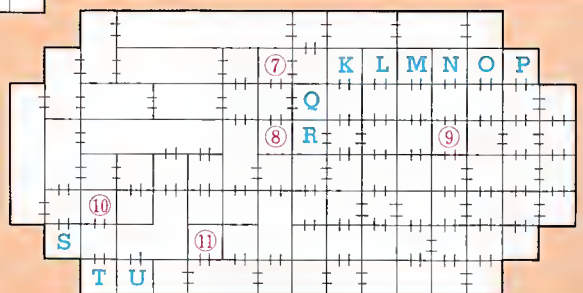
1F



2F



3F



マップの記 Aとかのアルファベット(エレベータ。同じ記号どうしがつながっている)

号の説明だ ①とかの数字(なにかがある部屋。内容は記事中に)

④ポートIN(宇宙船入港口)

⑤ポートOUT(宇宙船出港口)

KGD星城のみなさん大紹介!

KGD星域で存在が確認されている種族は、なんと60種。女の子の種族もいれば、ロボットのような種族もいる。

ここでは、すべての種族の姿、名前、出現する星、種別、体力を表にしてみたんだ。こ

の表をなんとなくながめていれば、実際プレイ中に彼らに出会ったとき、「こいつは強いから逃げようか」とか、「こいつはエスパーだから仲間にしよう」なんて具合に判断できるかも……。

表の見方



名 前

①種別

出現する星

②体力

①ここに書いてある0～4までの数字は、0＝民間人、1＝仲間、2＝人間型、3＝ロボット型、4＝不定型生物、を示している。

②この数字は、その種族の体力だ。とうぜん数が多いものほど強いんだ。体力が何千なんて種族もいるぞ。

全部のモンスター&登場キャラがのってるぞ表

	カスルージ	2		シュステッド	2		ウェルステン	3		ヒルスタン	3
	ラムサ	70		オーバーハイム	300		アルテック・I	1400		シェア	4200
	シュロス	1		グレゴリン	2		ズボイボ	2		スティーマー	2
	ラムサ	40		オーバーハイム	250		アルテック・I	1100		シェア	4000
	ミントン	0		メルティ	2		DOS-51	3		ランドゾーン	2
	ラムサ	42		オーバーハイム	200		アルテック・I	900		シェア	3600
	ジフトック	0		タトゥールメン	4		テストモナー	2		パインファム	2
	ラムサ	40		オーバーハイム	800		アルテック・I	750		シェア	3200
	ポスポボイ	0		ウッチャム	1		ブグフリジ	2		スプリン	1
	ラムサ	45		オーバーハイム	32		アルテック・I	600		シェア	200
	フェイク	2		シェクマローン	3		B-9L1	3		ルーチェスハイ	3
	イバニーズ・I	90		フォステックス・II	450		アルテック・II	2400		セルマー	5600
	オーグス	2		ジャメロ	2		セグモント	2		オペラル	2
	イバニーズ・I	120		フォステックス・I	350		アルテック・II	1800		セルマー	5200
	バルクピース	2		テストティン	2		イエノエー2	3		ミドルウッド	3
	イバニーズ・I	150		フォステックス・II	250		アルテック・II	1500		セルマー	4600
	マッチピレジ	3		セイレーヌ	2		ルゴローネ	4		ヌボーム	2
	イバニーズ・I	180		フォステックス・I	200		アルテック・II	3500		セルマー	4000
	パムス	1		ドゴロフス	1		ピオン	1		スリフライ	4
	イバニーズ・I	28		フォステックス・I	40		アルテック・II	100		セルマー	8000
	アンダーMT	3		ブロッブ	3		フィールファム	3		シビルボム	2
	イバニーズ・II	800		フォステックス・II	600		アルテック・III	3200		セルマー	7200
	テストモアード	2		バフェボッツ	2		ARB-7	3		サウスサン	3
	イバニーズ・II	650		フォステックス・II	450		アルテック・III	2900		セルマー	6800
	MOT-38	3		テレテレ	2		ロングフレド	2		チブチャイ	3
	イバニーズ・II	500		フォステックス・II	380		アルテック・III	2500		セルマー	5400
	スライン	2		ゾンメー	2		SOLT-2	3		パジェット	2
	イバニーズ・II	400		フォステックス・II	280		アルテック・III	2200		セルマー	6200
	ホアイウッド	1		ディクト	1		アンバートウー	4		パスカバー	3
	イバニーズ・II	40		フォステックス・II	32		アルテック・III	5000		セルマー	5900

アビスへ向かうだろう。そこで待っているのは写本……

ウルティマ Ultima IV

果ての

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

発売中

媒 体	LD 2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	11,800円

そして月日は流れた。冒険者を飲みこんだおおいなる旅も、その終わりを迎えようとしてゐる。ブリタニアの城、3つの宮殿、8つの町、4つの村と7つの迷宮。情報とアイテムを結集してアビスへと向かうのだ。

迷宮に石、村にギルドあり

ブリタニアに来てからどれだけの時が流れたのか? 時計もカレンダーもないこの世界ではそれを知る術はない。2つの月の満ち欠けが時間を

表しているのだとしても、数えられるものではない。わかっているのは、宮殿や町に住む人々との会話を書き記した紙片の数が200枚を越えたこ

とくらいだ。

ともに旅を続けている仲間の成長ぶりには、目を見張るものがある。大きなダメージを受けることを覚悟して宝珠に触らせたかいがあった。

いつ終わるとも知れなかった旅も、そろそろ終着駅が見えてきた。村を訪ね、迷宮を探索し終わったとき、アビスに向かうための情報とアイテムがそろろ。

「ことば」を記した紙片と真実の書、愛のロウソク、勇気の鐘、そして3つの部分からなるカギを持ち、舵輪で強化した船に乗る。アビス島の西岸にある湾から入りこむ。「時の流れより永遠であり、昼と夜の繰り返しよりはてしなきもの」を求めて……。

この「読み切り連載ウルティマIV」はこのへんで幕を閉じる。が、ストーリーはこの先だけっこう長い。思い切り苦しんで楽しんでください。

ブリタニアの村

村は大陸に3つ、孤島に1つ、合わせて4つある。このうち、バッカニアーズ・デンとバスパーにはカギや六分儀が購入できるギルドがある。

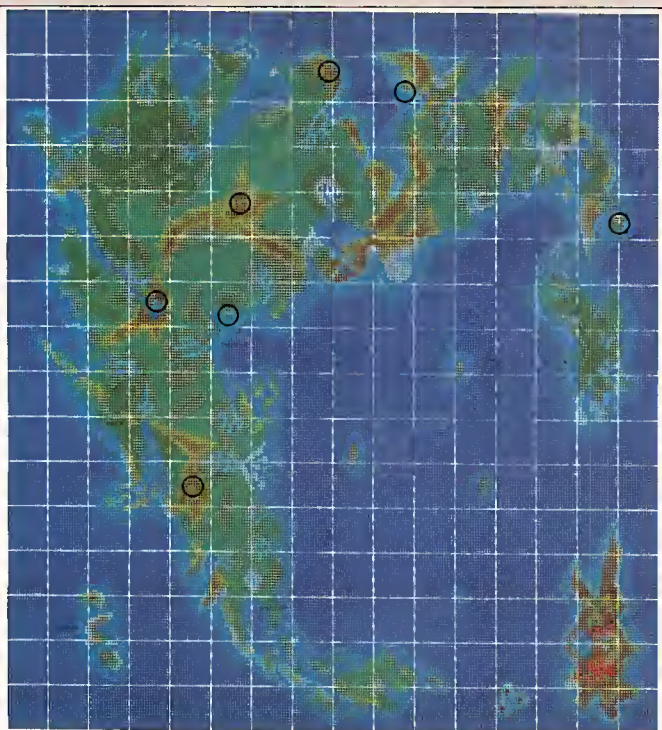
町が徳のためにあるのだとすると、村はストーリーのためにあるといえる。情報の盤回しは終わり、昼間の首都高速環状線のように渋滞していたストーリーが深夜の東北自動車道のように走り出すのだ。

ブリタニアの迷宮

ブリタニアには7つの迷宮があり、その名前は誠実さに対するDeceit(ディシート:不実)、慈悲の心に対するDespise(ディスパイス:軽蔑)のように、徳の対句になっている。ダンジョンの大きさは、1フロアが8×8部屋(六分儀が使える)で地下8階まで。地下8階には「変化する祭壇の間」がある。

ふつう迷宮には2つの特殊なものがある。1つは触った者の能力を上げる宝珠。もう1つは「変化する祭壇の間」で使う石だ。石の使い方、すなわち徳と原理の関係がわかれば、祭壇の間で3つの部分からなるカギが手に入る。

また、ストーリーとは直接は関係ないが、ディシートのダンジョンの地下2階のように、宝箱がゴロゴロしているところもある。



緯度-E'J" 経度-P'A".....ディシート(不実)の迷宮
緯度-E'D" 経度-F'L".....ディスパイス(軽蔑)の迷宮
緯度-K'I" 経度-E'I".....ダスタード(ひきょう者)の迷宮
緯度-B'E" 経度-H'O".....ロング(不正)の迷宮
緯度-B'L" 経度-J'M".....コプトス(貪欲)の迷宮
緯度-G'G" 経度-D'K".....シェイム(恥辱)の迷宮 ※位置は六分儀
緯度-P'A" 経度-O'P".....ヒスロス(物欲)の迷宮で測定したもの

偉大な村ポウ

Paws



しゃべる馬がいたり、口に
出せないくらい重要なアイテ
ムの番人がいたり、たしかに
偉大な村だ。

ポウで売っている食料はす
ばらしい。正確に計ったわけ

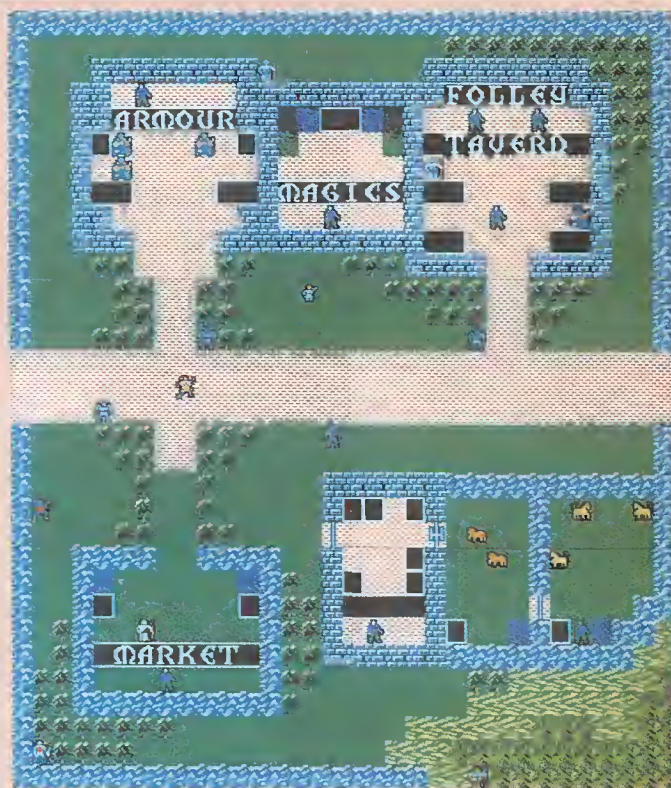
📍村の入口にて撮影



ではないが、ほかで売ってい
るものより減りが少ないよう
だ。食料をまとめ買いするな
らここにきざる。

マジックスの建物の裏にい
る若い魔術師のジングルズは
コープに住んでいるメントリ
アン先生を紹介してくれる。
先生はゲートトラベルの呪文
を教えてくれるのだ。

この村の名物はフォーレ酒
場で売っているフォーレイと
いうビール。この酒場の双子
のバーテンがユーに住むカル
ムニのことを教えてくれた。
マンドレイクはじつに重要な
薬草である。



海賊の村バッカニアーズ・デン

Buccaneers

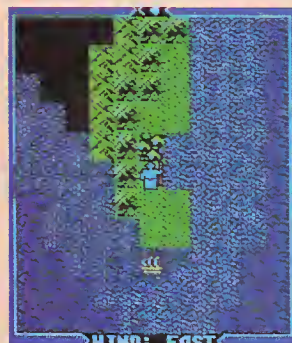
Den



さすがにガラの悪い村だ。
川にいるモンスターは戦いを
挑んでくるし、大きな足をし
たトロルのブリガントは「顔
をどける」などという。

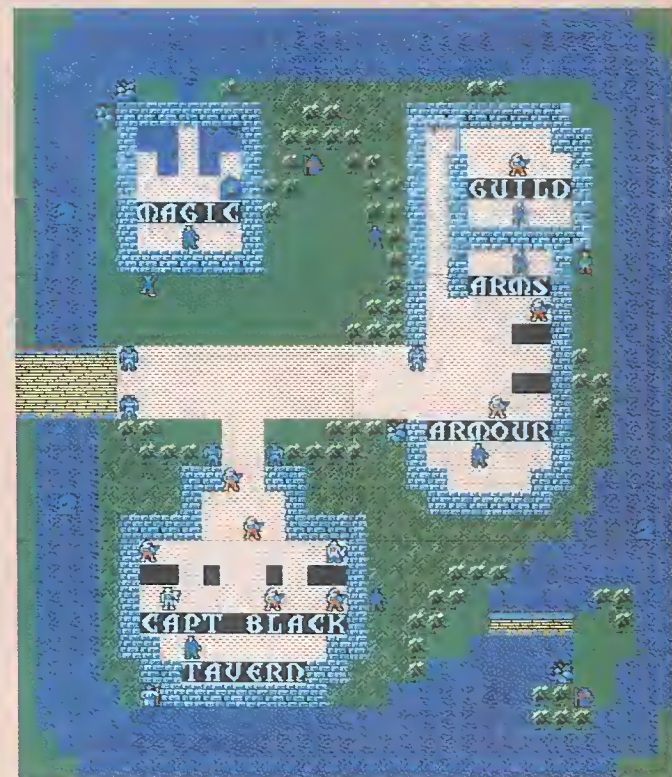
この村に来る理由はほぼ2

📍村のある孤島にて



つ。1つはキャプテン・ブラ
ックの店で、プリティンでセ
バスチャンから聞いた謎の答
えを探すこと。もう1つはア
ームズという武器店でマジッ
クソードやマジックワンドと
いったものすごく高価な武器
を購入することだ。

また、コソドロのシャイロ
ックと小さくなっている男の
スニフレットに会っておくのも
重要。シャイロックはヒスロ
スの迷宮への入り方を、スニ
フレットは「空気より軽いもの」
のありかを知っている。使い
方はトリンシックの町に出没
するアイザック。



Vesper

公正な村ベスパー



村のなかに建物が1つしかないのはここだけだ。村の中央にある大きな建物のなかには、魔法のカギやマップ替わりになるジェム、そして旅の必需品ともいえる六分儀など

大陸の東端あたりにある

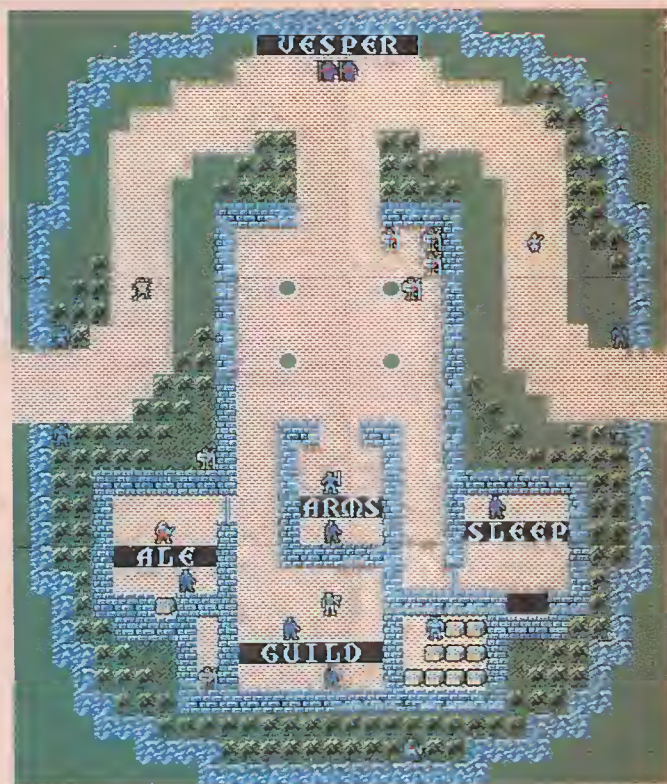


を売っているギルドがある。船を使わなくても訪ねられるギルドもここだけだ。

建物の入口あたりに4人の羊飼いは、謙譲の徳に関する情報を話してくれる。なかでもジェムの教えてくれる謙譲のマントラの話と、シンプルの神殿の位置の話が重要。

道化のシャズブットの思わせぶり。思い出となった今は笑って許せるが、当時、話の内容を記していた手が震えてしまったのは事実だ。

まじめそうなレンジャーのランダルは神殿での作法を教えてくれた。



Cove

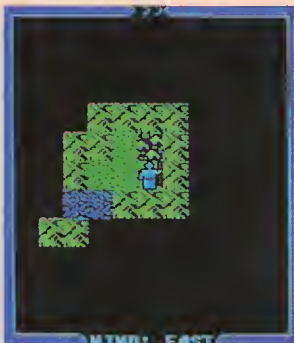
隠された英知の村コーブ



海にときどき出現する渦巻に飲みこまれたとき、この村を訪ねることができる。ロック湖から慈悲の神殿のほうに南下している川の先にある。

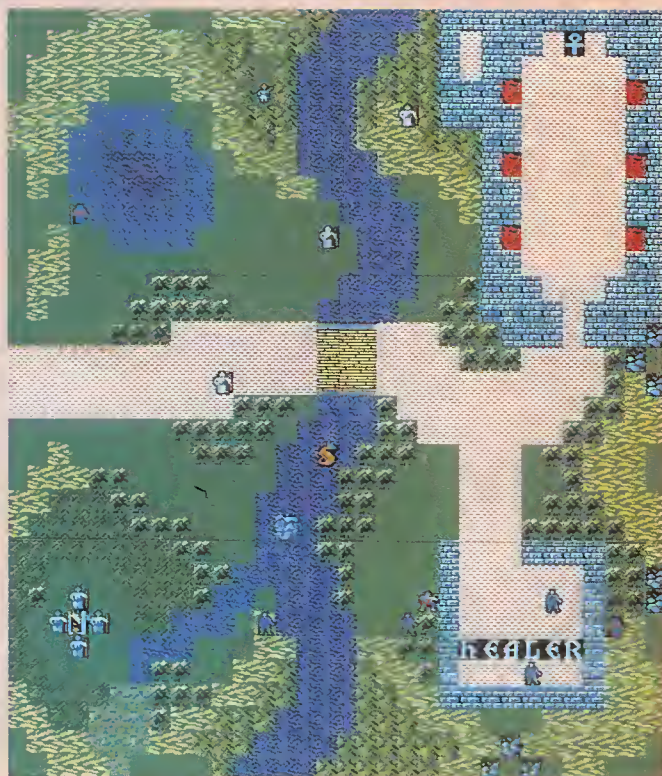
タツノオトシゴのブリスフ

船から降りて村の入口へ



ルの紹介で、輝くアंकに聞いた写本の間への入り方。メントリアン先生に聞いたゲートトラベルの呪文の調合の仕方。そして神秘的な魔術師のマリーンに教えてもらった黒い石の入手法。ザイール牧師はアビス攻略に必要な「ことば」について教えてくれた。この村ではじつにたくさんの謎が氷解する。

かしこそうな魔術師のサークルが遠大なる公理の部分についていわく「はてしない愛、すべての障害に立ち向かうかぎりない勇氣、すべての物事を包みこむ真実。」



大戦略マップ募集の発表

2か月に渡った入選作品の発表も今回で終わる。バランス部門とデザイン部門に送られてきた作品から、地図を題材にしたマップを集めて新しく作った地理マップ部門とバランス部門の入選作品をすべて掲載する。

地理マップ部門の台頭

充実した作品がもっとも多かったのは、応募時にはなかった地理マップ部門。デザイン部門とバランス部門に応募されたマップのなかに地図を題材にした作品が多かったために急遽設けた部門だ。デザインとバランスの両方の要素を満たさないとならない、作るのが難しい部門の作品に秀作が多かったのは驚き。とくに頭のなかだけで戦いをシミュレートして作った手書き投

稿のマップに出来のよい作品が多く、さらに驚き。

今回発表する地理マップ部門の入選作品5枚とバランス部門の入選作品4枚に、先月発表したスモールマップ部門の入選作品3枚とデザイン部門の入選作品5枚をプラスすると、マップの枚数は16枚になる。これを1枚のディスクにまとめたものをプレゼントディスクとして、当初30名に送る予定だったのだが、

結局、応募してくれた方全員にプレゼントすることにしました大戦略のマップディスク。眠れぬ日々がやってくる

メーカーのマイクロキャビンさんの好意により、応募者全員(128名)にプレゼントできることになった。右上の写真のディスクを3月中旬くらいに発送する予定。そして、各部門の最優秀作品の作者と、敢闘賞として1人で20枚ものマップを作った

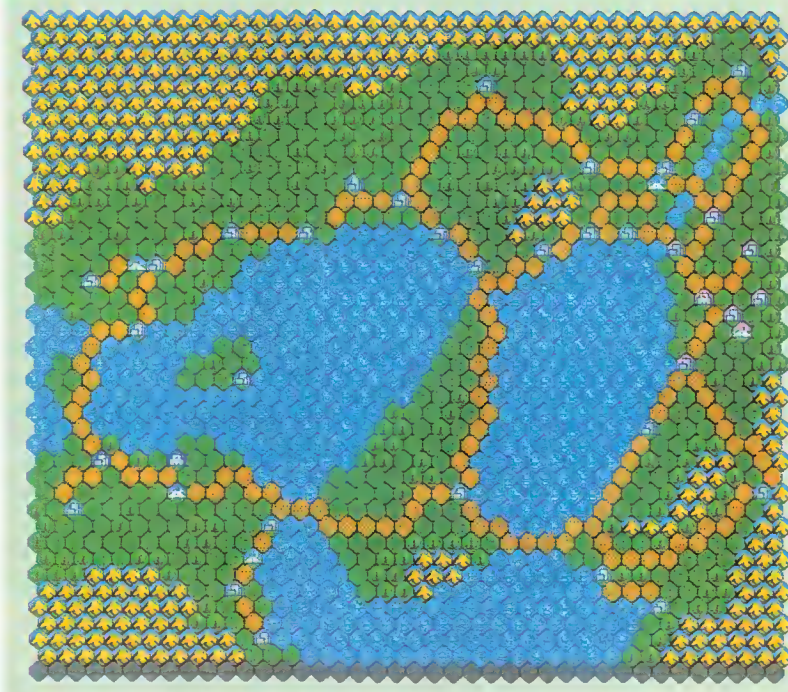
京都府の末松考朗くんにはキャビントレーナーをプレゼントします。また、Mファン大賞は神奈川県の高橋善也さんに決定。

最後に、ここで掲載するマップは、ディスク版の大戦略をもっていないとプレイできないので要注意。



淡路島

by 橋場善也(神奈川県)
地理マップ部門最優秀作品

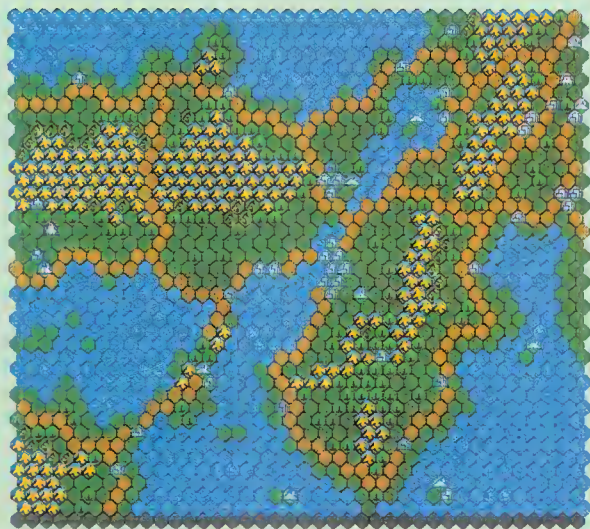


作者のコメント 淡路島を中心とする地図をモデルにしてある。地形は戦いやすいように少し変えたが、都市と空港は実在するものに合わせてある(地名の勉強になるよ)。戦略的に考えられるのは、①レッド国のほうが都市が多くて有利だが、中立都市がたくさんあるので、ブルー国でもコンピュータ相手なら十分戦える。なお、小豆島の都市は、イロコイスで運び兵員の生産か、給油基地用の補給車を作る以外には役に立たない。②ブルー国としては、まず淡路島を確保し、海峡を守ること。橋のたもとにイロコイスを置くと、レオパルドや装甲車は攻撃してこない(ただし、燃料が減ったり、ローランドやゲバルトの攻撃を受けそうなときは、一時、ほかの部隊に置き替えねばならない)。③しだいに軍事予算が増えるので、航空兵器が活躍するようになるが、戦場付近に飛行場がないので、補給基地(補給車とそれを守る部隊)を設けて(淡路島がよい)、地上補給のできる航空兵器を使うとよい。④レッド国を攻めるには、紀淡海峡の突破と、和泉山脈や六甲山地、それに淀川の攻防がポイントとなる(ヒューイコブラの助けを借りるとよい)。

マップ概観 作者のコメントにあるように、ブルー国が不利。とはいえ都市の分布はそう極端ではないので、MONEY50でも十分に戦える。

by 平海晴一 (兵庫県) Kinki Wars 地理マップ部門優秀作品

作者のコメント 大戦略に始めから付いている Setonakai Wars では福岡と戦っていた大阪が、こんどは名古屋と戦います。名古屋のほうが初期経済力が高く守りやすいのですが、大阪も周囲に都市群が多いので、京都を獲得したほうが経済的に優位に立てるでしょう。なお、セトナイカイ〜に比べ、地形が正確にできていると思います。



by 末光俊介 (岡山県) Kyushu 地理マップ部門優秀作品

作者のコメント その名のとおり九州。なのに友人は九州に見えないという。そういえば……とも思うが、自分では九州だと信じる。大戦略II (PC98でしか発売されていない) に北海道があったので、対抗して作ったもの。戦いの場として使えるかどうかはわからない。
マップ概観 道路がとぎれとぎれなので航空部隊の活用が勝負だ。



by 星野博司 (三重県) Europe War 地理マップ部門優秀作品

作者のコメント ブルー国の首都はベルリン、レッド国の首都はカイロ。マップに入っているのはヨーロッパの一部とソ連、北アフリカ、西アジアの一部、です。イギリス本国が入っていないということと、ベルリンとカイロの位置関係がちょうどよいので、イギリス(レッド国)の首都をカイロとしました。1940年ころのノリです。



by 尾崎康成 (岡山県) War of Greece 地理マップ部門優秀作品

作者のコメント ブルー国はギリシャの首都アテネ、レッド国はイタリアの首都ローマです。私は大戦略を持っていませんでした。よってテストプレイはPC98版大戦略を持っている友人に頼みました。その友人がいうには、イタリア半島のつけねあたりが戦場になるそうです。ブルー国で航空部隊を使う場合は左下の空港を使いましょう。



S-MAP No.1

by 田辺宜弘 (愛知県)
バランス部門最優秀作品

作者のコメント DISK版の購入にあたってROM版の大戦略を売りつけた友人が徹夜して作っていったマップ。デザインに走ったボクとしては、ぜひ、お勧めしたいマップである。

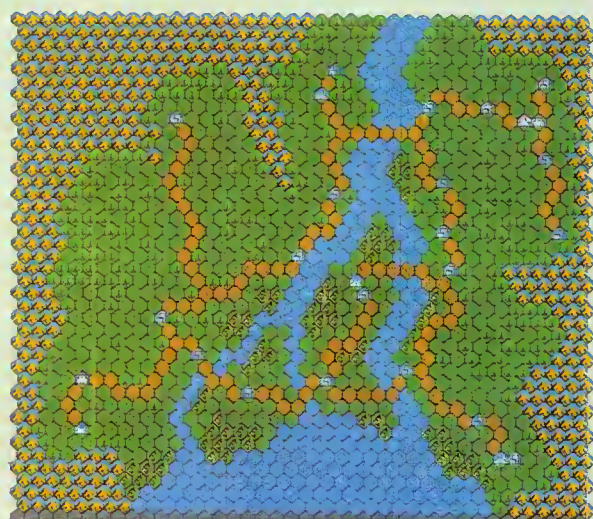
マップ概観 経済力も都市の分布もレッド国有利。ブルー国としてはイロコイスによる陽動作戦などで敵戦力を分散させないと勝てない。



ESTUARY (河口)

by 橋場善也 (神奈川県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント 河口の三角洲をあいだにはさんだ戦場。始め劣勢なブルー国としては右側の上から2番目と3番目の橋を確保したい(いちばん上は敵にゆすり、南下をくい止めるしかない)。装甲車の渡る河は、川幅の違いや荒地の分布にも気をくばること。ブルー国で低いMONEYを設定したときは右下の都市群の確保に努めるのが肝要。



Over the river

by 三宅賢二 (奈良県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント 私のマップは、だいたい人間同士でもプレイできるような作のですが、今回応募したものは、対コンピュータを意識しておもにレッド国有利にしてあります。その過程で、制作当時にあった都市をいくつか削りました。どこに都市があったのかを推理してみるのもおもしろいかとおもいます。



Irish War

by 庵原治 (宮城県)
バランス部門優秀作品

作者のコメント 厳密にいうとデザイン(地理)マップかもしれませんが、だんぜんバランスに推薦します。なかなかよくできたと自負しています。レッド国がかなり有利です。ブルー国は最初は空港がありませんが、占領すれば1つになります。

マップ概観 ブルー国の勝機はスズメ刺しにあり。



創刊1周年記念特別誌上イベント

去年の3月に創刊した『MSX・FAN』もついに満1才を迎えた。編集部では、1年間『MSX・FAN』を温かくみまもってくださった読者のみんなに、何かお礼がきたら……と考えて楽しい企画を

計画。プレゼントもたくさんあるし、イベントだってあるんだ。当日はみんなで何かステキなことができたらいいな、なんて思ってる。というわけで、今後も『MSX・FAN』をどうぞよろしく!

その1

株式会社アスキー社長

西和彦氏インタビュー

世の中にMSXを送り出した人、つまり生みの親であるアスキーの西和彦氏にインタビュー。『MSX・FAN』が創刊するときにも、ずいぶんお世話になった人です。今回は『MSX・FAN』の満1才を記念して、創刊以来しばらくぶりにおじゃましました。そして、MSXの今後についていろいろな楽しいお話をうかがって来ました。

おめでとうとありがとう

——創刊号の「FAN・VOICE」以来ですね。『MSX・FAN』創刊1周年ということで、何かひと言をお願いします。

ぼくは『MSX・FAN』の読者のひとりとして、まず「おめでとう」といいたい。雑誌が1年続くというのはたいへんなことです。いまのMSXはファミコンのようにゲーム機なのかなと思うけど、ファミコンはゲームでも、MSXは違います。特に最近それがはっきり

りして来たといえるでしょう。パソコンの部分をもっているということです。そして、つぎにぼくはMSXをやっている立場として「ありがとう」といいたい。MSXについての雑誌が出るといのはほんとうにうれしいことです。

ゲーム・マシンと
キャプテンと
文字多重が1台に

——創刊号で「パソコン放送という新しい形が出てくるのではないか」と思っているとおっしゃっていますが、MSXのその後の未来像とは……?

ン放送という新しい形が出てくるのではないかと思っている」とおっしゃっていますが、MSXのその後の未来像とは……?



PROFILE

にし かず ひこ
西 和彦

●1977年パソコン誌『アスキー』を創刊、同年アスキー出版(現・株式会社アスキー)を創業。83年家庭用パソコンの統一規格としてMSXを開発。MSXの生みの親ともいべき人物。現在、アスキー社長。1956年神戸生まれ。

●『MSX・FAN』創刊号「FAN・VOICE/メーカーやソフトハウスのみなさんによるリレーエッセイ」のスターターでもある。

パソコンを、買ってきたパッケージの範囲だけでなく、電話とつないでパソコン通信だってできるのですから、ほかのものとつなぐことだってできるはず。最近話題のデジタル音声は、特に可能性が高いといえます。なぜなら、デジタル方式はパソコンの得意とする分野だからです。デジタル音声で送られてくるものは、なんだって、パソコンとつなぐことができるとすれば、衛星放送はどうでしょう……こう考えると「パソコン放送」ということも考えられます。ソフトプレイヤーとしてのパソコンと、パソコン通信、そしてパソコン放送の3つがいっしょになったものがMSXこれからです。

今年はパソコン通信の年
そして来年は放送の年!

——では、今年はMSXにとつてどんな1年でしょうか……?ズバリ、今年はパソコン通信です。そして、来年はさきほどお話ししたようなパソコン放送の年になるでしょう。MSXは買ってきたら、専門的なことがわからない人でも、すぐTVにつないで遊べて、ゲームだけでなく、ほかのこと……つまりパソコン通信とか放送ができるというので楽しくしていきたいと思えます。

——『MSX・FAN』も、すぐ読めて、楽しい雑誌になるようがんばります。きょうはどうぞありがとうございました。



④創刊号から1年分/

その2

4~6月号連続企画

4月号は合計... 162名

創刊1周年記念読者プレゼント

※Dはディスク、RはROMの略です。

FS-A1FM
1名 松下電器



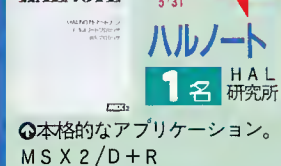
HBD-F1
3名 ソニー



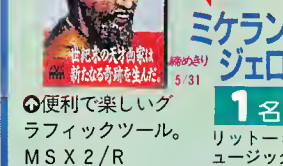
FS-CM1
3名 松下電器



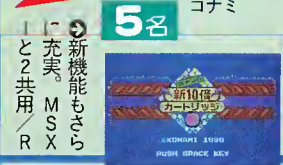
HALNOTE
1名 HAL 研究所



ミケランジェロ
1名 リットーミュージック



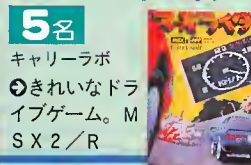
コナミの新10倍
カートリッジ
5名 コナミ



快感アクション
は今でも新しい。
MSX1/R



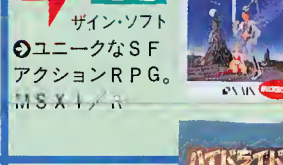
マッドライダー
5名



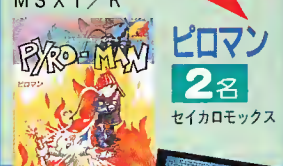
スクランブルフ
ォーメーション
3名



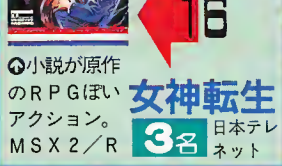
未来
5名



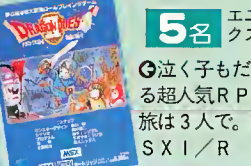
フランス製のア
クションゲーム。
MSX1/R



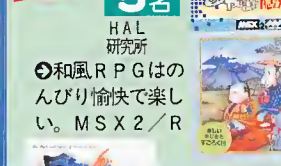
テグザ
5名



ドラゴン
クエストII
5名



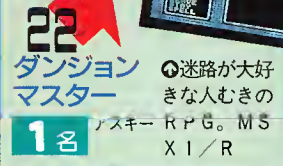
すっこけやじ
きた隠密道中
5名



超豪華ハイ
ドライドIIと
3ガパック。
MSX1/R



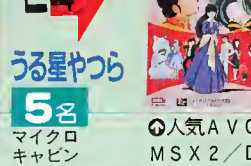
ピロマン
2名



女神転生
3名



うる星やつら
5名



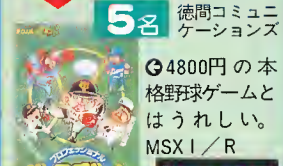
リバイバー
3名



三国志
3名



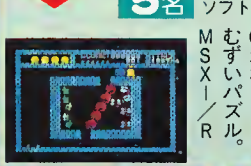
プロフェッショナル
ベースボール
5名



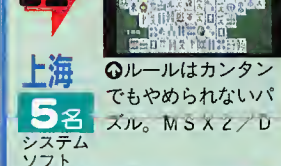
スーパーロー
ドランナー
5名



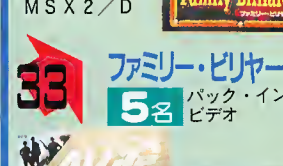
フラッピー
5名



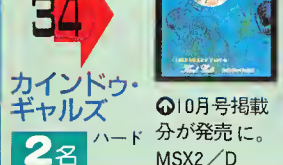
上海
5名



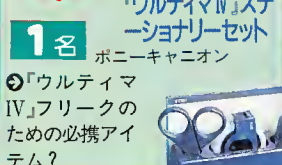
ファミリー・ビリヤード
5名



カインドウ・
ギャルズ
2名



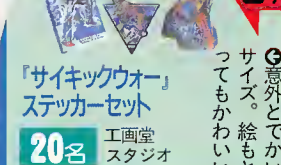
『ウルティマIV』ステ
ーションナリーセット
1名



クリスタルソフト
シャツ+ステッカー
5名



『サイキックウォー』
ステッカーセット
20名



アピック4月号
10名



FAN FAN BOX



★ 松下電器からFDD+モデム内蔵のMSX2新登場!

FS-A1FM<通信パソコン>

今やパソコン通信は、ゲームにあきたりないパソコンユーザーにとって次の遊びの大きなテーマになりつつある。そして、また新しいモデム内蔵MSX2が出た。松下電器の「FS-A1FM」(右の写真)だ。

A1FMは、もちろんA1シリーズの第4弾で、外観やMSX2としての機能はA1Fとほとんど同じ。だが、このなかに、すでに発売中のモデム、「FS-CM1」(標準定価3万2800円)が内蔵されているのだ。

モデムカートリッジを差したり抜いたりする必要がなく、モジュージャックを背面パネルに差しこむだけ。そのうえ、スロットがまるまる2つ使えるのありがたい。

通信用のLED(発光ダイオード)のインジケータが本体上面に付いており、「通信中」、「送信中」、「受信」、通信速度の「1200bps」、「300bps」といった情報を光で教えてくれる。

通信機能は、モデムCM1とまったく同じ。IDやパスワードを入力する手間をはぶく、オートログイン機能、自動発着信ができる通信電話帳、MSX専用通信ネットのリンクスにもアクセスでき、ワープロで作った文書を通信で送るための文書変換機能もある。

またA1F同様、JIS第1水準漢字ROMが内蔵されている



① A1FMのメニュー画面。ここで通信か、BASICなどを選ぶ



② 通信モデムFS-CM1。使いやすいと評判の最新モデムだ

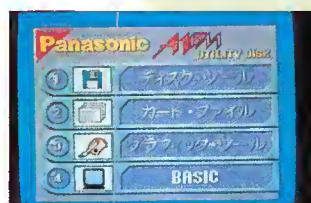
し、付属ソフト(「ディスク・ツール」「カード・ファイル」「グラフィック・ツール」「MSX-DOS」)も、ちゃんとついている。

A1FMの予定価格は、A1FとCM1の定価の合計より2800円安い8万4800円。もちろん、記憶容量は、A1と同じRAM64K、VRAM128Kで4月1日発売予定。

問い合わせ先＝松下電器・情報機器部 ☎06-908-1151



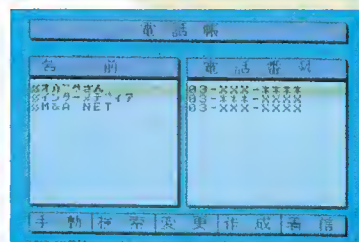
③ 重さ、2.6kg。外形寸法、高さ73×幅383×奥行き250(mm)のFS-A1FM



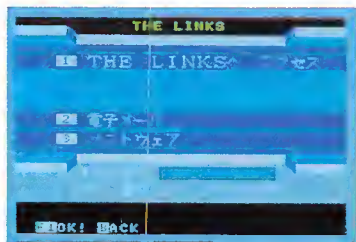
④ 左上でBASICを選ぶと付属ソフトのメニュー画面になる



⑤ A1FM、CM1の通信機能のメニュー画面。ここからそれぞれの機能へ



⑥ 通信電話帳。A1FMにはF8キーに謎の◎表示機能がある



⑦ リンクスを選択。このモデムだけでリンクスにアクセスできる



⑧ 文書変換のメニュー画面。ワープロ文書を通信で利用できる



音楽ファンなら「M&A NET」に注目!

リットーAVCの「M&A NET」は音楽を中心にしたパソコン通信ネットワーク。昨年の7月に開局以来、会員も増え、最近ホストマシンも新しいものに換えて、処理スピードや機能を充実させている。

ネットのメニューは、**【ニュース/スケジュール】**内外のアーティスト情報、ヒットチャート、前売り情報etc。**【新譜ニュース】**音楽、ビデオ関係の新作情報**【BBS】**会員どうしのフリートークのほか専門家によるMIDIセミナーなど**【ホットライン】**リットーによる最新ニュース**【フリーマーケット】**会員相互の売買交換情報**【プラザ】**カンオ、コルグといったメーカーからの情報コーナー**【データサー**

ビス・ガイド】アメリカの音楽専用ネットワーク「PAN」からの情報**【PDS】**ダウンロード用のプログラム。MS-DOS、CP/M用のほか、MSXのプログラムもある**【ミュージックデータ・サービス】**音楽データやシンセ(DX-7など)の音色データ
残念ながら、データサービスだけはMSXにはまだ対応していない。でも、ヤマハのSFG-05とミュージック・マクロを使っている人なら会員どうしてデータのやりとりが可能だ。

もうひとつ、MSXの場合、機種はMSX2のみ、通信ソフトが漢字対応、1200ボーが条件。年会費3000円。ゲスト専用の回線(03-356-8053)にゲストID「AV000000」で試しにアク

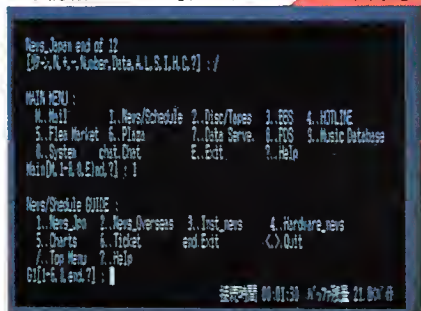
◎これはヒットチャートのベスト10。洋楽、フォーク&ロック、ポップスなど部門別になっている

順位	曲名・アーティスト	得点	発表日	発売元
1	GENJI GENJI	4,005	1/1	PC 0324-0343
2	Kona Weather 杉山真実	3,005	12/19	WHP 80081-32
3	ダイヤモンドダストが雨にぬれぬに 松本浩美	3,651	12/5	70 0190-5050
4	POP GROOVER	3,471	12/19	03-200

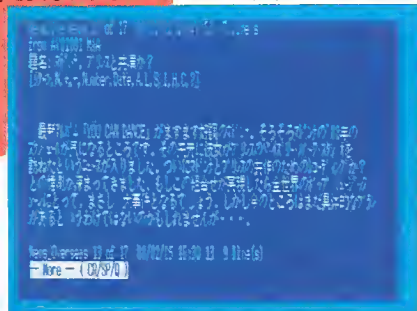
セスすることができる。

さて、M&A NETでは新マシン切り換えを機に、Mファン読者50名を対象に、ID/パスワード(6か月有効)のモニタ

ープレゼントを実施している。希望者は官製はがきに①住所②氏名③年令④職業または学校・学年⑤持っているパソコン通信用機材⑥ほかに加しているNET名⑦この雑誌名(つまりMSX・FAN)を書いて、〒160東京都新宿区四谷1-5新四谷駅前ビル7F 株式会社リットー・エー・ヴィー・シー network事業部 まで。モニターに関する問い合わせは、☎03-356-8051(M&ANET直通)。



◎海外のホットニュースも満載。ちよつと手に入らない情報なのだ



◎ログインした直後のメインメニューの画面。いろいろある



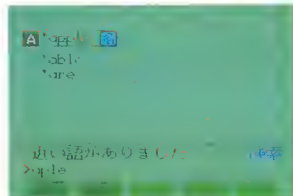
うろ覚えでも単語が探せる『MSX英和辞典』

なかなか使える英和辞典が出た。といっても、もちろんMSX用ソフト(ROMカートリッジ)で、中学生を対象とした英単語学習ソフトだ。熟語を含む約3000語の辞書を内蔵している。英語が嫌いになる1つの理由として、つづりが覚えられないというのがある。でも、『MSX英和辞典』なら、そんな、うろ覚えの単語でも探し出すことができるんだ。

たとえば、写真左のように、

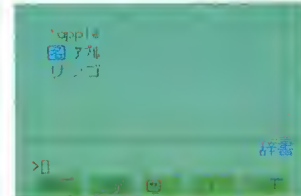
打ちこんだ単語のアルファベットがたりなかったような場合でも、それに近い単語として目的の単語を表示してくれる。また単語の一部だけがわかっている場合は、わからない部分を「?」や「~」で埋めてやれば、同じようにお目当ての単語を探し出すことができる。

さらに、そのようにして探し出した単語を、MSXのRAMを使った「メモ」に登録することができ、あとで、そのメモに登



◎打ちまちがえても、このとおり、目的の単語がちゃんと見つかる
録した単語の範囲内的小テスト機能もある。ゲーム感覚でドリルができるところが、MSX英和辞典のいいところ。

MSX英和辞典の対応機種は



◎「表示」を選べば、意味とカタカナによる発音を教えてくれる
MSX(RAM16K以上)/MSX2。予定価格は8800円で、3月中旬、ハイスコアメディアワーク(☎03-402-7001)より発売の予定。



●パボツとパボ／編集部のみなさん、こんにちは。ぼくの自己紹介をします。ぼくは35歳のあかんぼうで、ほんの少しのボルトガル語しかしれべません。父は5歳でフランス生まれのベッキン原人、母は明朗活潑なウマウマ象です。いったい、ぼくの家族はなんなんだろうか……。 (東京都・ガチョン)⇒よくわからなかったの、全然関係ないタイトルにしてみました。やっぱり、「外人カラオケ大賞」に家族で出てしまうのがいばんでしょね(パボQ)。



十字軍が救えなかったアシュギーネを PACマジック

今回のPACマジックは、PACにセーブされているアシュギーネのキャラクタを、『復讐の炎』ではLIFEを240、LEVELを15に、『虚空の牙城』ではLEVELを1257、KEYを255にするアシュギーネ専用プログラムだ。

使い方は、①打ちこんで、ミスがないかよく確かめてテープやディスクにセーブする。②電源を切ってアシュギーネがセーブされているPACをスロット2に入れる。③PACマジックプログラムをロードする。④RUNすると「ナンバンメ？」と聞いてくるので、PACマジックしたいキャラクタの番号を入力する。⑤「OK」と表示されたらマジック終了。あとは、マジックしたキャラクタでアシュギーネを始めればいい。

前回のPACマジックと同じように、リストに打ちこみミスがあると大切なキャラクタをパーにしてしまうので、RUNするまえに十分に確認すること。

テープ、ディスクも活用

今回とくに設けたのは、PACにセーブされているアシュギーネのすべてのデータをテープやディスクに保存するためのプログラムだ。ただし、このプログラムに打ちこみミスなど

があるとPACに入っていたデータが全部変になってしまう場合もあるので、とくに慎重にやってほしい。

②PACマジックリストに、行番号125だけのものを追加したセーブ用プログラム(PACからテープ、ディスクへ)を作る。それとは別に、PACマジックリストに行番号126だけのものを追加したロード用プログラム(テープ、ディスクからPACへ)を作る。それぞれを別々のファイル名でセーブしておく。③まえの②と同様PACだけをセットする。④セーブ用プログラム、またはロード用プログラムをMSX本体にロードする。⑤テープまたはディスクをセットしてRUNする。※テープはセーブまたはロード状態にしておくこと、また、ディスクの場合はフォーマット済みのものをドライブAにセットする。

これで、セーブの場合は、ディスクやテープにPACのなかのアシュギーネ関係のデータが保存され、ロードの場合は、保存してあるデータをまたPACにもどすことができるわけだ。

■注意 セーブ用、ロード用とも自動的にアシュギーネのデータすべてをセーブ、ロードするので部分的な選択はできません。

■2つのアシュギーネ用PACマジックリスト MSX2専用 (VRAM128K)

```

100 CLEAR300,&HD000:DEFINT A-Z:W=&HD038
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
PRINT "DATA error in":I*10+190:END
130 INPUT"ナンバンメ":N:IFN<10RN>4 THEN130
140 A=&H5000+(N-1)*128
150 POKE &HD038,4:Z=USR1(A+44)
160 POKE &HD038,&HFB:Z=USR1(A+43)
170 POKE &HD038,&HFF:Z=USR1(A+22)
180 S=0:FOR I=0 TO 126:S=(S+USR(A+I)AND255)
AND255:NEXT:POKEW,S:Z=USR1(A+127):END
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,F8,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
  
```

■アシュギーネ+PAC専用セーブプログラム (追加用)

```

125 A=&HD100:FOR I=0 TO 511:POKEA+I,USR(&H5
000+I)AND255:NEXT:BSAVE"ASHPAC",A,A+512:
END
  
```

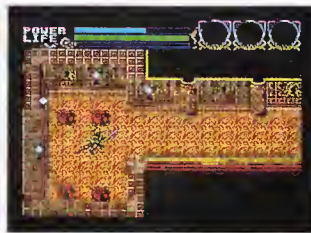
■アシュギーネ+PAC専用ロードプログラム (追加用)

```

126 BLOAD"ASHPAC":FOR I=0 TO 511:POKE&HD038
,PEEK(&HD100+I):Z=USR1(&H5000+I):NEXT:EN
D
  
```

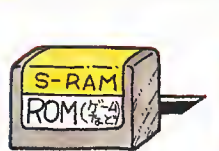


④LEVELの4けた目は見えない

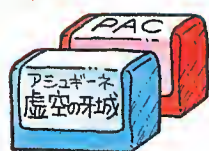


④ステージ3ですでにこんなに強い

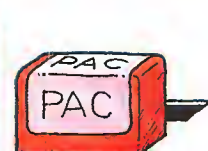
■PACマジックはなぜできるのか



内蔵のS-RAMカートリッジでは、S-RAMにセーブされたデータをそのカートリッジのソフトでしか使えない。



PAC対応のソフトでは、データをセーブしたS-RAMが独立したカートリッジになっているので、ソフトとデータを自由に組み合わせられる。だからアシュギーネのデータを換が可能なのだ。



PACだけをスロット2に差すとBASICになる。だからセーブしたデータをBASICで変更するPACマジックが可能なのだ。

※PACとはパナミュージアメントカートリッジのことです。発売は松下から(3,800円)

前回のPACマジックについて

3月号のPACマジックで説明不足があったので追加します。①同じ名前のキャラクタが複数いるときは、キャラクタリストのいちばん上にいるキャラクタの内容が変更されます。②PACはかならずスロット2に差ししてください。③前回のリストでは動かない機種がありました。前回のリストの行250のDATA以降を今回のリストの行260と同じに打ち直して再チャレンジしてください。



●主婦と「てつまん」主婦のために、パソコン講座とか、基礎の基礎の講座をやってほしいけれど……無理ですね。ところで私は主人のMSX2を使って、もっぱらお気に入りの「てつまん」をやっています。(群馬県・斉藤和恵)⇒私はたぶんおばQです。今、ニューヨークから電話をかけています。主婦からの手紙がそうですが、そういうことなら日本にもどって、私が手とり足とり基礎からお教えしますのに……(Q)。

サービス F1ツールディスク プレゼントキャンペーン

ソニーのHB-F1XD(ドライブ内蔵MSX2)、HBD-F1、HBD-20W(どちらもディスクドライブ)のプレゼントキャンペーンの情報。

2月21日から4月20日までの期間中、上記の製品のどれかを買った人全員に、プログラムの勉強などを目的とした「F1ツールディスク」(MSX2専用の2DDソフト)がプレゼントされるんだ。

このツールディスクの中に納められている「グラフィックエディタ」は、なかなかの使い心地。たとえばペン先の太さはもちろん、形も変えられるし、エアブラシ、スクリーントーンなども用意されている。また、グラフィックボールやマウスにも対応しているぞ。

もうひとつ、このツールディスクのテーマともいべきものが「プログラミングツール」。カ



①タイトル画面。かっこいいマシンが創造意欲をかきたてる

ーソルを動かすプログラムやグラフィック画面上に文字を書くプログラム、タイマーを利用したプログラムなど、プログラミングのために最低限必要な各種のツール群だ。

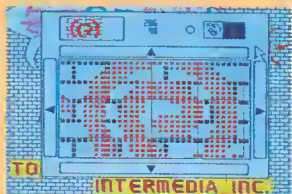
最後は、「特選ゲーム集」で、実際にMSXユーザーが作ったゲームが2本と、パーティ向きの「スロットマシン」のソフトが納められている。

このソフトはキャンペーン用ソフトなので非売品だが、Mファンの読者5名に特別プレゼント。くわしくは「さあ応募しなさい」参照。

グラフィックス GRAPHICS



①わかりやすいアイコン表示でお絵描き。MSX・FANの宣伝



②拡大モードで、目を疲れさせることなくラクラク修正ができる

プログラム PROGRAM



①美しいグラフィックだが、じつはカーソル移動プログラムの画面



②「PURE STAR」の作者・米屋のチャチャチャの作品もあった

BEST 10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	ドラゴンクエストII
2	2	信長の野望(全国版)
3	—	アルカノイドII
4	1	ハイドライド3
5	—	忍者くん〜阿修羅の章
6	—	シャロム
7	—	イース
8	5	沙羅曼蛇
9	—	コックピット
10	—	麻雀悟空

(2月20日調べ)

MSXでもやっぱり『ドラクエ』が1位。ファミコンの『ドラクエIII』も発売になってるから、日本中のテレビが『ドラクエ』に占領されていることになるんだなあ。もっとスゴイのは『信長の野望』の6か月連続ベスト10入り。MSX2メガROM版が発売になり人気はおとろえない。年末に発売された『シャロム』が2月になってから6位に登場ってのもおもしろい。



さあ応募しなさい

創刊1周年記念のほうちもろん豪華だが、地味なこのコーナーのプレゼントもまた一興。

●ハイスコアメディアワークより

①『MSX英和辞典』(36ページで紹介)。英語に燃える中学生またはそれに近い方、3名様。

●ソニーより

②『F1ツールディスク』(左隣の記事)。3名様。ただし、ソニー製のディスクドライブ内蔵MSX2または、「2DDディスクドライブ」でないで動作しないので関係ない人はほしがらないように。

●ジャストより

③美少女たちが総出演のグラフィックデータ集「LIPSTICK」(MSX2専用/VRAM128K/2DD)。ロリータ編、女子学生編、OL編、白衣の天使編、スチュワーデス編をそれぞれ1名様。希望の編名をかならず書くこと。

④「天使たちの午後II」の絵はがき。4枚1組のものを10名様。
⑤絵ハガキと同じデザインの「テレホンカード」。5名様。

締め切りは3月31日必着。発表は5月7日発売の6月号で。応募方法は掲示板を見てね!



①このタイトル画面を見ると、勉強しなくてはならない(場合もある)



②天使たちの午後はがき。テレホンカードも同じ絵柄

掲示板

F&B「物」さあ応募しなさいのプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券を貼って、①はしりプレゼントの番号と賞品名、②住所郵便番号と都道府県名も書くこと、氏名・年齢・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して、〒100 東京都港区新橋4-10-17 T・M・MSX・FAN編集部「F&B・さあ応募しなさい」係まで、また、F&Bでは、質問、疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、イラスト、200字くらいの小説、4コママンガ、F&Bへの一言、一言などをつねにお待ちしております。



●偉い人へ/もっとF&Bのページを増やせ。ソフトのお買い得度評などを作って。ぜいたくだけと、MSX2のプレゼントもやって。(静岡県・富澤弘人)⇒私はほんとうにおおQです。今、ロサンゼルスにいます。残念ですね、偉くない私に読まれてしまいました。願いか体気なら、編集長に直接手紙を出すといでしょう。その場合、まんなかで割るとパンダの顔になっているケーキなどを添えるか、パンダ模様のピンクのレクターセットで送るといい(Q)。

おはなしこんにちわっ



こんにちには、永麻理の笑顔です。私がガラの悪いバボだ。じつは一般人には「おはなしこんにちわっ」というタイトルしか見えないが、あぶりだしにすると裏のタイトル「バボ教の時間」が見えるようになるのだ。ほんとうにあぶりだすなよ。本が燃えてしまう。

おっ、そーだ。今回は1発目から骨のある頼もしい若者から手紙が来ているぞ。ほんとうにいいやつだ。

●ぼくの学校の体育館が焼きました。みんな運動場に避難してよごこんでいました。ぼくはそいつをどつきました。その日のニュースで、学校が何度も映りました。ぼくの学校、有名になったぜ。(大阪府・Knight 2000)

こういう、一見いいやつっぽいがほんとうはただのイヤミなやつが、私は大好きだ。50ガバスあげよう。……ほんとうに待っていないように。人をすぐに信じてはいけない。

ナイスですねえ、村西です。おっ、これはスゴイぞ。愛と情熱の双羽黒／●シャロムの登場人物一覧表の「ヒカシオ」の「カ」に強引に濁点をつけ、「謹慎中」と書いたのは、北尾(もと双羽黒)がプロレスラーになると思っている人の数だけいるはずだ。さらに「仕事させちゃいけない」と思い、彼のところへは一度もセーブしにいかなかったのは、ジャイアント馬場は今年中に引退すると思っている人の数だけいるはずだ。(愛知県・瀬戸尚海苔)

私はこーゆーハイレベルなお便りを

待っていた。ちなみにこれをみんなが読んでいるところは東尾は元気かもしれない。まさか読んではいないだろうが、東尾、怒るな。冗談だ。金はないぞ。

こんにちには、原ヘルスの社長です。●ぼくは学校でウサギのダンス(ほんとうはスキップ)をするとバカにされようか。(富山県・匿名希望)

やらなきゃいいのだ。先生にむりやりやらされそうになったら、金しぼりになったふりをするとか、もっと偉大なものを見せて忘れさせるのだ。突然、カリカダンスをするとか、鳩を出してそのなかから帽子を出すとか、ものは考えようなのだ。頭を使え。

●だれにでもできるアシュギーネ。①まず背中にドライアイスを入れる。②背中に水を入れる。③あらま／煙が出てきて、あなたもアシュギーネ。

(栃木県・松澤章)

あーらたちまち大演劇／絶対にまねをしてはいけないぞ。しかも、シツパがないわ、片手と片足が……んわ、でアシュギーネではないのだ。わははは。あぶなかったなあ。

こんにちには、「祭りだワッショイ・チンカッカ」を歌っていた藤吉佐登です。●私はチャーリーランのパンツです。私、今とても興味があるのは「ササエさん」のカツオとハナザワさんの恋の行方です。(神奈川県・中村祐樹)

私はあの家族の年令的な成長のほうに気になる。おっ、今回もスペースの都合で終わってしまうぞ。もっと書きたい。もっと書

暮らしの適当手帖

切り取って手帳にファイルしよう。突然、会話が切れてしまったときや、友だちのいないキミなどはそっと手帳を開いてネタを振ってみれば新しい人間関係が生まれるかもしれない。そんなわけで、4月のテーマは広告。さりげなく流れている広告のなかにもじつはけっこう人間模様が見えたりするもので、その1暮らしの笑う牛

某フジTVの朝の番組を見てれば、必ず現れる笑う牛。番組中の永麻理の笑顔も何かあるが、さすがに牛の笑顔にはかなわない。この牛の正体は「キリチーズ」のマークなのだが、なぜあえて「笑う牛」と書かれているのかというのかなり怖い。ちょいまえにカバヤ食品で「マークがダサイ」という問題が起こったそうだが笑う牛に比べればささいなことだ。

その2暮らしの鼻

鼻がデカイ。それはさておきベン・ジョンソンである。これは某石油会社のCMだが、なんでも某スポーツメーカーのCMでは、急遽カール・ルイスからベン・ジョンソンに交代。世界一ではなくなったので、カールくんは降ろされたいとのこと。カールくんはかなりムツとしていたらしいが、このさい7年まえの「どっちがなまりが強い」でなぐりあいをした竹本孝之と尾形大作のケンカのように「どっちが黒いか」とかそのくらいのことはやってほしい。その3暮らしの柴俊夫

近頃の柴俊夫はナイス



●共石のCM。ベン・ジョンソン



●ハウス食品の広告看板。柴俊夫



●国税庁・確定申告。板東英二



●日本画版。座イスの「伸び太君」



●墓のCM。三遊亭円楽

4月のテーマ アドバタイジング ADVERTISING (広告)



●中央で牛が笑っている「笑う牛」のマーク

だ。しつこいCMも、どこへ行っても出てきやがる後頭部の看板も、なかなかナイスなラーメン野郎という感じで、ついには「夜のヒットスタジオ」の司会者にもなってしまった。司会ぶりも浮きに浮いて、まさに絶好調。何がうれしい柴俊夫。

その4暮らしの首だけ男やくざ役しかこない江夏が「タレントもできるいい顔がほしい。江本くんや板東くんのように」といっていたが、いっしょにされた江本のムツとする顔が目につく。しかし板東は味がある。この国税庁のCMの「金持ってるで」という笑顔がかりにとりの1ページ全体に載っていたら怖いだろう。

その5暮らしの座イス
こういう発想が生きている限り、日本は平和だ。その6暮らしの歌さんに1枚

若竹の借金、馬、逃げた女房。ここ1、2年の「笑点」はこれだけで盛りあがる。この笑顔の意図も、墓のCMに出てしまえば墓石代もただになるから、と憶測できる。そんなに死にたいか円楽。



●愛知・森信吾。今月のアナログ画面相手の現場に和紙+切り絵の質感を持ちこんだ挑戦的な態度を買



●大阪・カミナリコンニャク。今月のポリシ。不細工な勇者が愛らしいので読者力



●千葉・藤江正人。今月のヒューマンキング。マンのボディとケンシロウの面構え、愛想なモアイに命を与えた。無肉



●埼玉・水沢冬子。今月のフィジカル。首がもう少しでエクソシストだが肉感が合格

イラスト・審・野見山つづ



●ムシ／シャロムが溶けた(どろどろ)違いました。シャロムを解いたぞ。これかほんとうです。終わってしまった……。楽しみがなくなった。金もない。ひま。このことから共通したことは、この読者アンケートのプレゼントをいただいちゃうかなというムシのいい考えです。(石川県・松田正樹)●私はこのハガキを、はずれハガキ入れから見つけました。この欄外に登場し、しかもあたっている確率はほぼ100万ぶんの1でしょう。(Q)

プログラマの王国

ファミ

1画面タイプ舞い散るハッピーな春満喫

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

●SPOD	41
●CAVE	42
●パターンジェネレータ	42
●PACKUN	43
●JUMP SNAKE	43
●Mr. HEBIの大冒険	44
●おんぼろロケット	44
●みさいるあたっく	45
●INSEK I	45
●NEAGLE	46
●RESCUE VAP	47
●THE TOWER OF DRAGON竜の塔	48

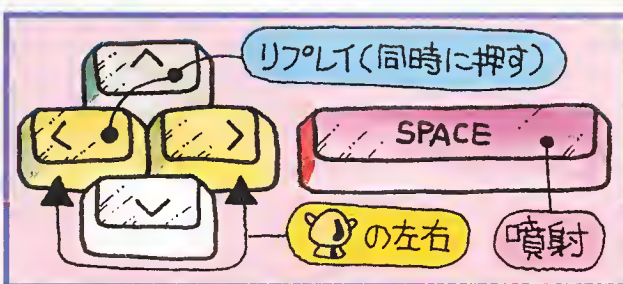
スポッド

SPOD

クルクル、ジタバタが
かわいいロケット遊び

MSX・MSX2 RAM8K
BY おさみん
RP部門1画面タイプ

リストは
50ページ



ロケットの名前はスポッド
といって、これがクリクリ動
く。クリクリ動きながら、ス
パパッとジェットを噴射して
狭いながらも楽しいゲーム画
面を飛びまわる。噴射をやめ

このゲームの楽しさはお
もにキャラクタの動きに
ある。ジタバタとクリク
リである。しかし、写真
に撮ると、それはジタと
クリになってしまった。
これが現代文明における
編集技術の限界なのだ。

るとスーッと落ちるし、画面
の上端にたどりつくと、ヒク
ヒク痙攣するし、左右の端に
行くと反対側からまた出てく
る。噴射したりしなかったり、
ときには慣性に身をゆだねた
りしながら、ゆら
ゆらと宇宙空間を
飛ぶのはそれだけ
でも楽しい。

スポッドの使命
は、宇宙空間でジ

タバタしながら浮いている人
を1人ずつ乗せて地上の基地
に連れてくることだ。1人乗
せると緑のスポッドが白くな
り、下の白い地帯までもどる
と得点になる。

5人助けるたびに面クリア。
面が進むたびに、星の数も人
の数も増えてだんだん空間が
にぎやかになる。ひどくにぎ
やかになった画面写真は50ペ
ージに掲載している。

星にあたったり、基地以外
の地面に落ちたりするとゲー
ムオーバー。カーソルキーの
左と上を同時に押すと、また
クリクリジタバタできる。



宇宙を遊泳するスポッド



もうすぐ人にたどりつく



1人乗せると白くなる



基地にもどれば1人救出



スポッド



人々はこうにジタバタする



CAVE

ずんずんずん奥へ奥へ
入っていく侵入ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY おさみん
RP部門1画面タイプ



上の写真の右側に、うによ、と口をのぞかせているのが、CAVEこと洞窟である。CAVEとは英語で洞窟という意味なのだ。ああ、今月も勉強になるなあ。

さて、このゲームは作者のオリジナル版と編集部改造版の2つがある。いいゲームなのでこっそりみたのだ。

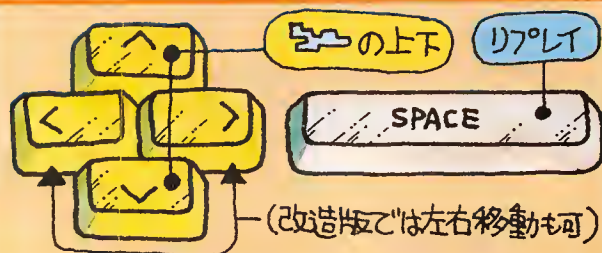
ほとんどただゲームで遊んでいるだけといわれるゲーム十字軍のスタッフたちに、なぜか、いちばん人気のあったゲームがこれだ。1万点を超え、ララ空のかなた、山のあなたの空遠く、である。

■オリジナル版について
自機は「ひこーき」という。



ダイナミックな洞窟のうねり

リストは
52ページ



ひこーきを上下に動かしながら、洞窟にぶつからないように、背後からの敵機をよけつつ、奥深く飛ぶのがゲームの目的だ。同時に「●」（燃料）を取って補給しなくてはならない。「○」を取ったり、洞窟にあたったり、敵機にぶつかったり、燃料が切れるとゲームオーバーになる。

■編集部改造版について

内容は同じ。キー操作に左右の動きを加え、ハイスコアをつけ、プレイのたびに同じパターンで洞窟が出てくるようにした（オリジナルでは毎回変わる）。まあ、1画面の制約を破った編集部版のほうがおもしろいはず。ずるい。



この先の下の部分が結構難しい

パターンジェネレータ

VRAMを探検したい
人のサバイバルツール

MSX・MSX2 RAM8K
BY カメTAN
RP部門1画面タイプ



このプログラムは、ゲームではないので、ゲームしかしたくない人は裏口から出てい

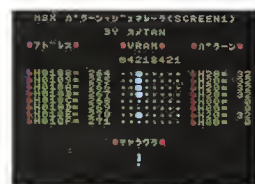
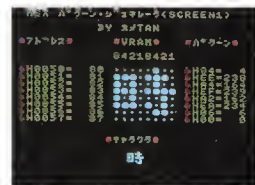
隠されるとのぞきたくなる。わからないと調べたくなる。それが青春だ。ブルースプリングだ。VRAMのぞきツール『パターンジェネレータ』でVRAMのなかに隠された文字の秘密を探ろう。

ってください。
まず「日」という文字がまんなかに大きく表示され、左右



にデータが表示されます。これはいったい何か（疑問1）。次にカーソルキーの上下のどちらかを押してください。軽いピープ音とともに別の文字が表示されます。それがどうした（疑問2）。

答え1：データは表示されている文字の形を数値にしたものと、その形を記憶しているVRAMでのアドレスです。答え2：だから、キミは今、VRAMのなかを探検しているんだってば。詳しい探検の仕方は、55ページでみっちりやっているのであとでよく読んでおいてください。以上。



このようにいろいろな文字がのぞける。「金時ノ」には深い意味はない

PACKLIN

パックン

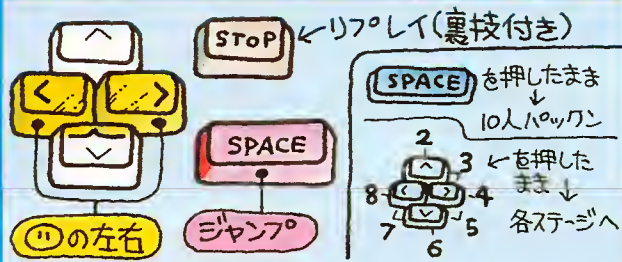
緊張感とかわいらしさ
のアスレチックゲーム

MSX・MSX2RAM8K

BY 塚原英樹

RP部門1画面タイプ

リストは
56ページ



8つのステージを端から端まで走り抜ける。コースの途

スーパーマリオが、はやったのはいつごろだったろう。もう、おじさんは忘れてしまいました。このゲームは、そのスーパーマリオから敵やコインや土管やキノコを取り除いたような楽しいゲームです。

中にある穴を飛び越え、回転丸太を渡り、ロングジャンプ

台で難しい地形をひとまたぎしていく楽しさは、まさに、コイン土管キノコ抜きのスーパーマリオだ。

ステージは8まで。1は左から右へ、2は同じコースを逆に進む表裏のシステムにな

っている。

ところで、このゲームにはステージ選択と10人パックンの裏技がすでにある。上のイラストをよく見るように。

⑩10人パックンの裏技。うれしくてつい飛びあがるパックンでした



⑩タタと走ってきてロングジャンプ台でジャンプ。ファイヘンと飛んで赤い丸太に着地。逆回転しているので注意



JUMP SNAKE

ジャンプ スネーク

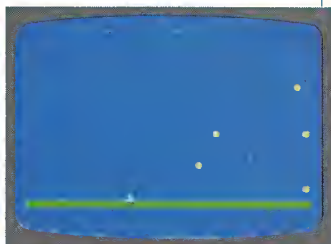
ヘビの動きがかわいいの
ジャンピングゲームだ

MSX・MSX2RAM8K

BY 一木哲也

RP部門1画面タイプ

リストは
57ページ



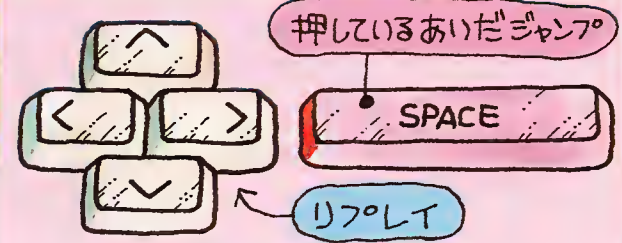
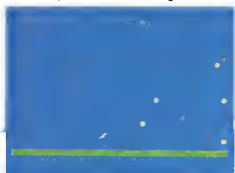
ここに出てくるヘビがねらっているのは、ネズミでもカエルでもニワトリの卵でもない。金だ。金があればなんにもこわくない。

まあ、金だといっても、たんに「●」を作者が「金貨」だと主張しているというだけのことなわけだが、いいじゃない

パックンの飛び方はかわいけれど、こちらのヘビの飛び方はちょっとこわい。ヘビがシャシャッと走り、ピュッとジャンプするフォームをリアルに再現したところがこのゲームの見どころなのだ。

か、そんなことは。作品の世界を設定するのは、作者の当然の権利だ。何を書いているんだ、わたしは。

⑨ピュッと音が聞こえそうなジャンプ

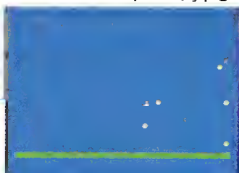


そうだ、ゲームの説明をしなくては。あんまりかんたんなんでびっくりしないでくれ。いいか、金貨(●)をヘビがジャンプして取る。全部取ったら面クリア。わな(井)にあたったらゲームオーバー。どうだ、かんたんだらう。

スペースキーを押している

あいだヘビは斜め上に飛んでいくが、いったん放すとそのまま斜め下に落ちていく。これがふつうの現象だが、じつは、スペースキーを放した直後にもう1回押すと、空中で軌道がずれるという高級技が成功することがある。この技はぜひ試してみるとよい。

⑩クイツと空中で態勢を変えて金貨取り



⑨わなにかかって赤いゲームオーバー



ミスター

ヘビ

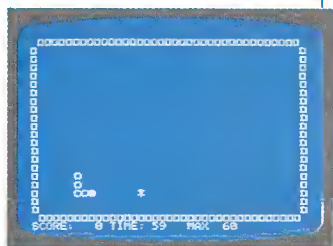
Mr. HEBIの大冒険

自分自身が迷路を作る
ヘビの反射神経ゲーム

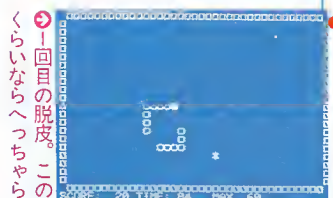
MSX・MSX2 RAM8K

BY ZUK

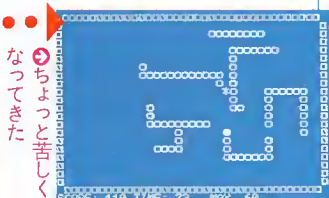
RP部門1画面タイプ



ヘビのゲームだっぴゃ。
むかしからあるタイプの
ようだけど、ちょっとした
仕掛けもあるんだっぴゃ。
なんでこんな変なこと
ばづかいをしているか
というと、それはヘビが
脱皮するからだっぴゃ。

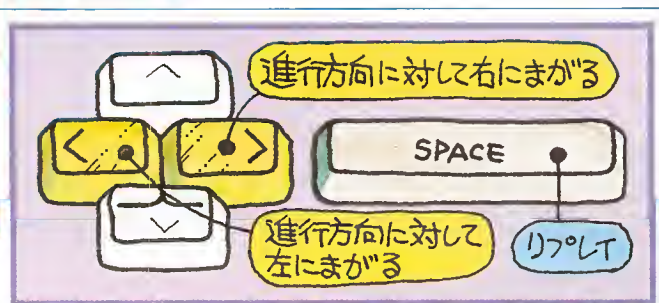


①一回目の脱皮(この
くらいならへつちやう



②ちょっと苦しく
なってきた

→ リストは
58ページ



進行方向に対して右にまがる

進行方向に対して
左にまがる

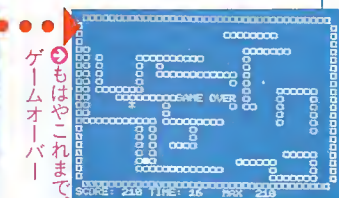
リフレット

左右に向きを変えながら、
エサ(*)を取っていくヘビゲ
ーム。エサを取るたびに体が
だんだん長くなっていき、
「TIME」の表示が0になる
と突然ヘビが脱皮するのだ。

脱皮したあとの抜け殻や壁、
そして自分自身にあたるとゲ
ームオーバー。脱皮が自然に
難しい面を作っている、不思
議な味わいのあるヘビゲー
ムになっているんだっぴゃ。



③このあたりから
死の予感が……



④もはやこれまで
ゲームオーバー

おんぼろロケット

おんぼろロケット2台
が流星群を突き抜ける

MSX・MSX2 RAM8K

BY 加藤考幸

RP部門1画面タイプ



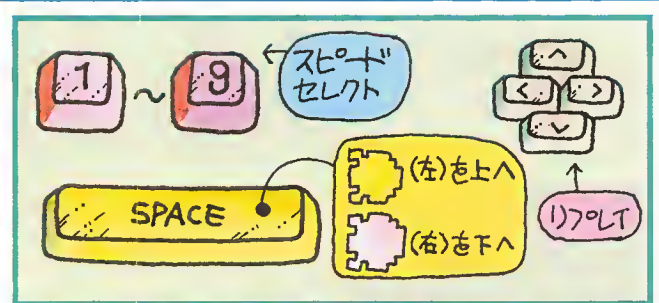
プログラムをRUNさせる
と最初にスピードを聞いてく
る。これは、2台のロケットの
上昇下降のスピードのことで、
数が大きいほど、速く、難し
くなる。だいたい、5~6くら
いが遊びごろだと思う。

流星群のなか、おんぼろ
ロケット1台でもあぶな
っかしいというのに、2
台になったらほぼ絶望的。
だが、絶望は希望の友人、
友情は憎しみの母。流星
群を抜けるコツは、この
2台のバランスにある。

スピードを決めたとともに
ゲームが始まる。

何もしないと左のロケット
は下へ、右のロケットは上へ
行こうとするので、スペース
キーを適当に押して調整しな
がらなるべく多くの流星をよ

→ リストは
59ページ

スピード
セレクト

SPACE

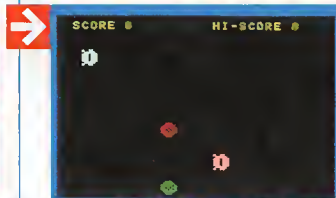
(左)を上へ

(右)を下へ

リフレット

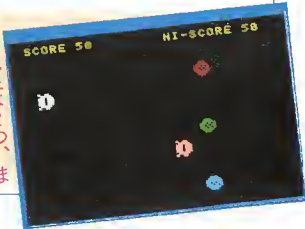


①まず右側のロケットが流星にあ
たらないうスペースキーで調整
していくのがゲームの目的だ。
2台ともが流星をよけたとき
スコアが入る。画面の上下の
端や流星にあたるとゲームオ
ーバー。



②次に左側のロケットがその流星
をやりすごすとそこで得点になる

③流星は2つ
たは3つずつ出現



みさいるあたつく

ミサイルでミサイルを
撃ち落とす宇宙ゲーム

MSX・MSX2RAM8K
BY GONBE
RP部門1画面タイプ



右端を上下に動いているのが敵要塞。非常に気まぐれな間隔で惑星に向けてミサイルを発射する。画面上で動かないのがキミの操作する砲台。キミはここから迎撃ミサイル

マモルちゃんとセメルちゃんという2人の子がいました。セメルちゃんは惑星を爆破しようとミサイルを発射する悪い子ですが、マモルちゃんは迎撃ミサイルを発射して惑星を守る正しい子です。

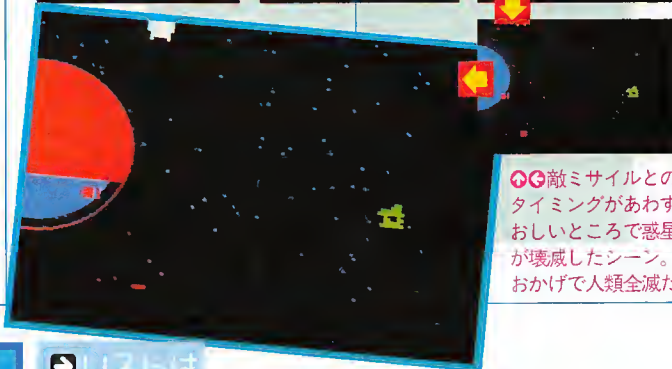
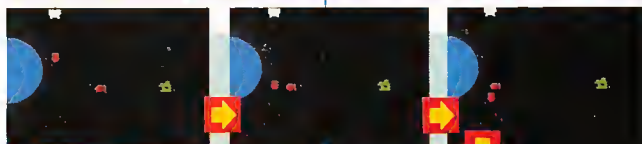
を発射して、惑星を死守するのが使命なのだ。

敵ミサイルの発射された地点に応じて、迎撃ミサイルのタイミングをはかるムズさがこのゲームのおもしろさだ。

→ リストは
60ページ



ミサイル発射 & リプレイ



敵ミサイルとのタイミングがあわず、おいしいところで惑星が壊滅したシーン。おかげで人類全滅だ

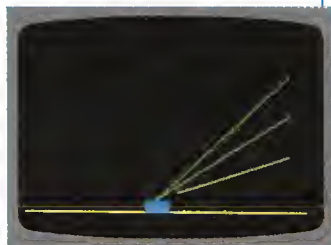
→ リストは
61ページ

いんせき

INSEKI

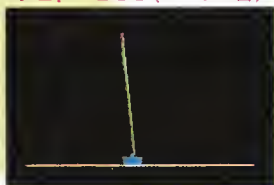
隕石を撃ち落とす
タイピングが速くなる

MSX・MSX2RAM8K
BY E.N
RP部門1画面タイプ



プログラムを打ちこんでいると、もっと速く入力できるというのとだれもが思う。そのためには、キーを見なくても文字が打てなくちゃだめ。このゲームはそのためのトレーニングゲームなのだ。

隕石「F」確認。Fキーブッシュ！ ビビビ（レーザー音）



を押して
大文字モードに
しておくこと



リプレイ



隕石撃破！

このゲームは必ずCAPS (CAP)キーを押して大文字モードにしてから遊ぶこと。

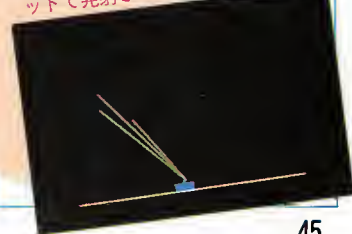
このゲームの隕石はアルファベットの大文字なのだ。

大文字隕石が5個ずつ夜空を激しく点滅しながら落ちてくるので、確認できた文字のキーを押すとレーザーが発射され、隕石が破壊される。同じ文字が2つ以上あるときはプログラムのつこうで勝手に

優先順位を決められてしまう。

ない文字のキーを押すとレーザーは出ず、落下速度が速くなるから怖い。隕石が地上に落ちるとゲームオーバー。

レーザーは3本1セットで発射され、隕石を破壊する



ニーグル NEAGLE

4方向に目を光らせて
思考するパズルゲーム

MSX・MSX2RAM16K

BY 横沢和明

RP部門N画面タイプ(5画面)



ぜんぜん猫に見えないのに、むりやりキャットという名前がついているところがなんとなくいい。やたらフチドリのきいたかわいいキャラクタがニーグルキャット。このゲームの主人公だ。

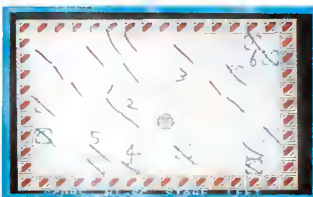
ニーグルキャットの過去や歴史や由来については、よくわからない。もしかしたら、インドのウパニシャッド哲学の原典あたりに由来があるのかもしれない。ないない。

このゲームの目的は、ニーグルキャットの秘密平気じゃ

ー見してどんなゲームがよくわからない。話を聞いてみるとパズルらしい。パズルだとしたら、かんたんすぎるのではないかなと思いつきながらやってみるとあんがい難しい……これはそういうゲームだ。

ないよね秘密兵器・ニーグルミサイルを発射して、画面中に散らばっているバボンすべてなくしてしまうこと。

ブーメランのような形をしているキャラクタが、ニーグルミサイルだ。こいつは、スペースキーを押すとニーグルキャットから上右下左4方向に飛んでいき、バボンにあたるとそれを破壊する。ただし、バボンにあたらずにまわりの壁にあたってしまうと、ニーグルキャットの数が1匹減つ

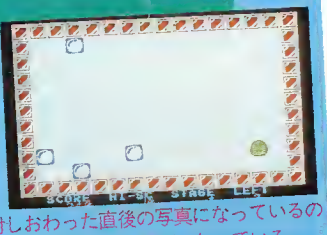
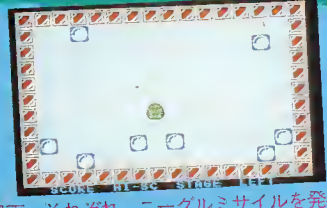
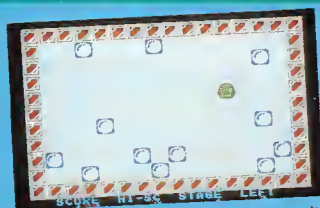


④ステージ2。考えているとわからなくなったので適当にやっただ



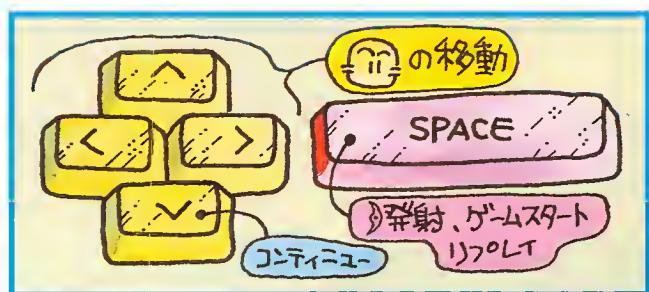
④やっぱり失敗して、青くなって1匹減るニーグルキャット

ステージ1のヒント



④この3枚の写真はステージ1の各場面。それぞれ、ニーグルミサイルを発射し終わった直後の写真になっているので、このページのタイトルの下にある写真も含めて考えれば、ステージ1の解き順がわかる仕組みになっている

→リストは
62ページ



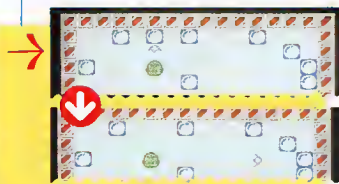
④たとえばこの位置でスペースキーを押すと……

てしまう。ニーグルキャットが3匹ともいなくなるとゲームオーバーだ。

なんだ、かんたんそうじゃない。といいながら、ステージ1を解いてしまった。やっぱりかんたんじゃん。といいながら、ステージ2に挑戦してみると、急に頭が悪くなった……。

結局、ニーグルキャットの上下左右にバボンが4つずつくるように移動して、ニーグルミサイルを発射しなくてはいけないわけだが、実際にやってみると、その五目ならべのような複合パターンに惑わされ、なんだかよくわからなくなってしまうのだ。

このよくわからなさ加減がパズルのおもしろさにとって



④ニーグルミサイルが上、右、下、左と順番に4方向に発射される

は必要な条件なのだが、このパズルは見かけよりも難しかった。すごく単純そうに見えるのに、その単純さがかえってパズルを難しくしているところがジャパニーズだなあ。

ステージは全10面。最後のステージを解くと、画面全体にバボンが広がり、ピカピカッとかななかきれいなデモが見られる。

カーソルキーのどれかを押すとコンティニューができるので、全ステージクリアを目指してニーグルってみよう。

全ステージクリア!



④④ほかにいろいろな色に変わりながらの祝・オールクリア



レスキュー バップ RESCUE VAP

空からアイテムが降る
楽しい邪悪な心つぶし

MSX・MSX2 RAM16K

BY 松本.K

RP部門10画面タイプ(6画面)

→リストは
64ページ



ゆったりした世界だ。ほよんほよんとバップが飛びまわり、じわじわじわわと黒い雲の邪悪な心が伸びてくる。ふわふわと降りてくるアイテムを取りながら、国民が平和であることを希望します。



③邪悪な心が天井に向かって伸びていくなか、ほよんほよんと飛びはねるバップ

主人公の名前はバップ。名前から受けるイメージどおり、飛びはねてばかりいる。

なぜかという、平和だったバップの村に、黒い雲になった邪悪な心が押し寄せてきたからだ。バップは飛びまわりながら、邪悪な心を踏みつぶすのにいそがしい。

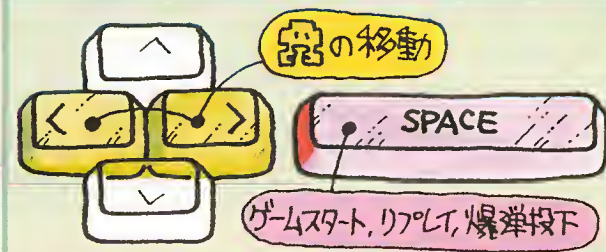
ほよんほよんしていると、空からなにかが降りてくる。

みんな同じ色なので、あわてるとまちがえそうだが、タイトルデモをずっと見ているとちゃんとキャラクタ紹介しているので、じっと見て形をちゃんと覚えておこう。

アイテムは、4種類あり、そのうち3種類が右上で紹介している正義のアイテムたち。

残りのひとつは「ジャム」という、邪悪な心の回し者で、ほかの3つのよいキャラクタとまざらわしそうに落ちてくる。ジャムを取ってしまうと、とたんにゲームオーバーになってしまう。こいつをまちがえて取ってしまうとかなりくやしいので、読者にもくやしい思いをしてもらおうとわざと写真は載せないことにした。デモで出てくるけどね。

ところで、バップはおもに邪悪な心を踏みつぶしてまわっているけれど、じつは「爆弾」というアイテムをすでに持っていて、スペースキーを押すと、バップの真下の黒い雲が1本ぶんザッと消えてしまうのだ。ただ、爆弾を乱用



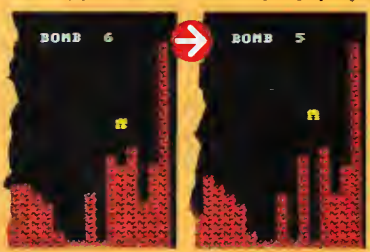
はれい

よろい

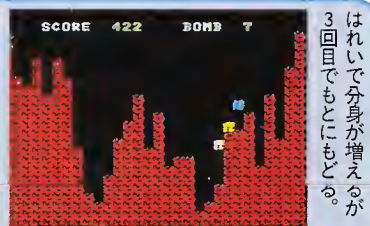
神様

爆弾の効果

はれいを取ると爆弾が5個ずつ増える。爆弾はスペースキーで直下の邪悪な心を一気に消してしまえる。ただし、下の写真のように谷間ができるのではまらないように。

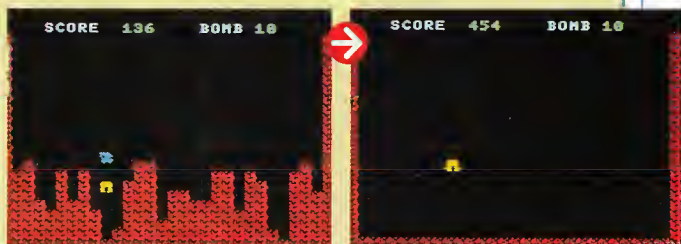


分身の術



★神様はえらい！

神様/ 爆弾は0になるが、全部の邪悪な心を消してくれる。



すると、谷間ができて、そこにはまってしまうことがあるので気をつけるように。

爆弾の数はつねに画面に表示されていて、0になるともちろん使えないが「はれい」を取ると5個ずつ増える。

分身が2匹まで出てくる「よろい」もおもしろいが、や

っぱり邪悪な心を全部消してしまう「神様」がいちばん。

得点は、踏みつぶすときは邪悪な心が高い位置に来ているほど高く、爆弾や神様でいっきに消す場合は邪悪な心がたくさんあるほど高い。ただし、邪悪な心が天井についてしまうとゲームオーバー。

ザ
THE TOWER
オブ
ドラゴン
OF DRAGON

竜の塔

→ リストは
66ページ

すごろくにRPG要素
を加えた新趣向ゲーム

MSX・MSX2RAM16K

BY 富沢政和

RP部門10画面タイプ(9画面)



シンボルの意味一覧



④笑った顔。このマスに来ると自動的に3つ先へ進む



④唇の厚い笑った顔。ルーレットをもう1回まわすことができる



④泣いた顔。ご想像のとおり、ここに止まると自動的に3つもどる



④洞窟。ほかの洞窟へワープする。損することと得することがある



④毒沼。ここにはまるとプレイヤーのHPがいきなり2減る



④城。ここに来るとホッとする。HPが満タンの10にもどる



④墓地。ここに来るといろいろな強さのスケルトンに出会う



④竜の塔。ここにドラゴンがいる。マップのゴールにあたる



④アイテムその1。剣。これがないとドラゴンに痛恨の一撃をくう



④アイテムその2。よろい。剣と同様、ドラゴン戦に不可欠



④アイテムその3。シールド。同じくドラゴンとの戦いに不可欠

このゲームはRPGのように見える。HPもあるし、敵は出てくるし、最後に倒すのはドラゴンだし。でも、このゲームの本質は、すごろくゲームだ。友だちを呼んできてぜひ遊ぼう、すぐやろう。

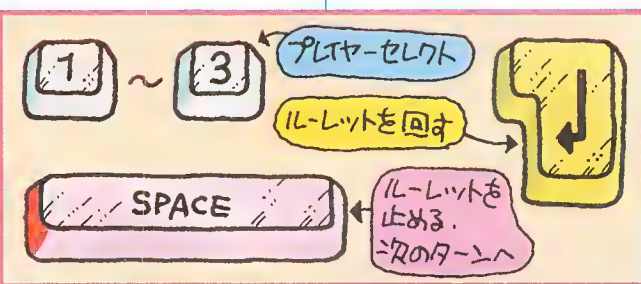


④プレイヤー1

左にいるのがプレイヤーのコマだ。このゲームは2人から4人まででき、プレイヤー2は赤、プレイヤー3は薄い水色、プレイヤー4はピンクと色分けされている。

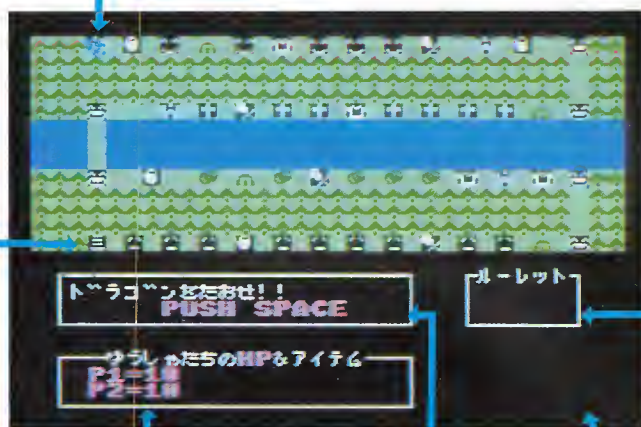
ゲームは、ルーレットをリターンキーで回してスペースキーで止め、そのときに出た目の数だけ進むという、すごろくシステム。もちろん、道中にはいろいろなマス(「シンボルの意味一覧」参照)があり、それぞれの設定に応じて、3つ進んだり、アイテムをもらったり、HPが回復したりして楽しい。スケルトンが襲いかかってくるマスや、毒沼というこわいマスもある。

ゴールのマスが、「竜の塔」でここにドラゴンがいる。こいつを倒せばいいわけだが、



スタート

④全プレイヤーがここからスタートする。ようするにすごろくの「ふりだし」



ゴール

HPとアイテム

メッセージ

④ここに竜の塔がある。ドラゴンと戦って勝てば、あがりとなる

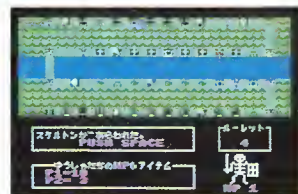
④「ゆうしゃたち」とはプレイヤーの詩的表現。各HPと取ったアイテムを表示

3つのアイテムを持っていないとその場で負け、近くの城までもどされてしまう。

スケルトンやドラゴンとの戦いもちろんルーレット。奇数が出ると自分のHPが減り、偶数が出ると敵のHPが減るという仕組み。

いちばん早くドラゴンを倒してあがった人が、えらい。最後のデモもなかなかのもの。

敵の姿が見える



④スケルトンと偶数奇数の戦い

見ればわかる

あがり



④ドラゴンを倒すと出てくるデモ。塔のようになったドラゴンの首が落ち、勝者をほめたたえてくれる



プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

プログラムリストと解説・もくじ

●SPOD	50
●CAVE	52
●パターンジェネレータ	54
●PACKUN	56
●JUMP SNAKE	57
●Mr.HEBIの大冒険	58
●おんぼろロケット	59
●みさいるあたっく	60
●INSEKI	61
●NEAGLE	62
●RESCUE VAP	64
●THE TOWER OF DRAGON 竜の塔	66
●第1回季間奨励賞発表	69
●MSXの音楽とサウンド	70

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でもおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・学年・職業・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは3月31日必着。

もうミスは
こわくない

打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

- ①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUNする。
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
行番号		確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じかどうかだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

*9070行は機種によって異なる。

⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに「アスキー

セーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"①
でセーブ(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A①
でセーブ。

⑥そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切に作る。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE"CHECK"①

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0①

WIDTH40①

としておく。

④GOTO9000①

とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う箇所があるはずだ。

⑥修正が終わったら、念のため

④から繰り返す。

⑦データの違うところなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9070①

として、「打ちこみミス発見プログラム」を消してしまおう。

⑨念のため、チェックすみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN①

⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。

万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```

9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS:S;
9070 V=V1:GOTO 9020
  
```

打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

9000>126	9010>167	9020>206	9030>242
9040>95	9050>183	9060>6	9070>リストをよく見る



スポッド

SPOD

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```

1 SCREEN1,0:COLOR3,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DE
FINTA-Z:E$=CHR$(27):P$="S0M2000":READQ,Z
2 VPOKE8195,132:VPOKE8197,160:VPOKE8216,
144:VPOKE8217,255:FORJ=1TO32:VPOKE14335+
J+(J>23)*12824,255AND(ASC(MID$("_や・ヨFs・
_わちち8F{ちsあ・s_GG_kや・kユ",J))-71):NEXT
3 CLS:FORI=RND(-3)TO63:VPOKE6816+I,28:NE
XT:X=124:Y=159:S=0:M=0:E=0:V=255:U=159
4 FORI=0TO9:VPOKE(RND(1)*18+1)*Z+RND(1)*
Z+Q,42:NEXT:FORI=1TO6:VPOKE(RND(1)*16+2)
*Z+RND(1)*Z+Q,192:NEXT:PRINTE$"Y5.ネネネ"
5 T=STICK(0):D=D+(T=3)*(D<4)-(T=7)*(D>-4
):G=STRIG(0):E=E-(G=-1)*(E>-4)+(G=0)*(E<
6):Y=ABS(Y+E):P=1-P:IFY<UTHEX=(X+D)ANDV
ELSE D=0:IFX<110ORX>138THEN8ELSEY=U:IFMTH
ENM=0:S=S+1:PLAYP$+"05C8":IFSMOD5=0THEN4
6 VPOKE1538,110+P*63:PUTSPRITE0,(X,Y),12
-M,P:PUTSPRITE1,(X,Y+8+P),-8*G,2:A=Q+(X+
4)*8+(Y*8)*Z:IFVPEEK(A)=192ANDM=0THENVPO
KEA,Z:M=1ELSEIFVPEEK(A)=42THEN8
7 PRINTE$"Y7+SCORE:"S;:GOTO5:DATA6144,32
8 VPOKE6915,8:PLAYP$+"001C1","S001D1":H=
H+(H-S)*(S>H):PRINTE$"Y++GAME OVER"E$Y4
,MAX:";H:FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:GOTO3

```



By おさみん



はじめまして、おさみんです。
なぜか採用されてしまいました。
とおってもシアフセです。自分
の身にこんな出来事が起きるな
んて、信じられせんよあ。き
つと、「はよあーたすけてくれよ
あーつ」とばかりに仲間がジタ
バタしているところがウケだ
んでしょうね。そこんとこ、自分
でも気に入っています。話わか
りますがGENさんってすご
いですね。常連だとゆーのに、いつも
謙虚さを大事にしてて。早く私もそ
んな人物になりたいなあ。では。



絶望的な局面

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……スポッドの座標
D、E……スポッドの座標増分
U……地面のY座標
V……画面の左右接続用

■その他の変数

A……スポッドのテキスト座標
上のVRAMアドレス
E\$……エスケープのキャラク
タ(PRINT文の座標指定用)
G……スペースキー入力用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
M……人を乗せているかどうか
のフラグ
P……スポッドをクリクリ、人
をジタバタさせるのに使う
P\$……効果音用

Q……VRAMのパターン名称
テーブルの先頭アドレス
S……スコア
T……カーソルキー入力用
Z……32が入る

プログラム解説

1～2初期設定 ■■

●画面設定●変数初期設定●キ
ャラクタの色設定●スプライト
とキャラクタの定義

3ゲームごとの初期設定

●画面作成●変数初期設定

4星と人の表示 ■■

●星の表示●人の表示●基地の
表示

5キー入力処理 ■■

●キー入力に応じたスポッドの
座標増分の計算●移動先判定

6スポッド表示 ■■

●人をジタバタさせる●スポッ
ド表示●スポッドの位置判定

7スコア表示 ■■■

●スコア表示●行5へ●アドレ
ス計算データ(行1で読みこみ)

8ゲームオーバー処理

●スポッド爆発●効果音●ハイ
スコア計算●メッセージ表示●
リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

```

J+(J>23)*12824,255AND(ASC(MID$("_や・ヨFs・
_わちち8F{ちsあ・s_GG_kや・kユ",J))-71):NEXT

```

1「アンダーライン」。右下にある、「?」の右のキーをSHIFTといっしょに押して打ちこむ。2「中点」。かなモードで。JIS配
列ではSHIFT+「め」、50音配列ではSHIFT+「ん」。3小文字の「s」。4「左中かっこ」。キーボード2段目右端のキーをSHIFT
といっしょに押して。5小文字の「k」。6「句点」かなモードでJISはSHIFT+「る」、50音はSHIFT+「を」。7小さい「ユ」。

1画面テクニック

『SPOD』のプログラムのあちこちに
1画面プログラミングの技法が散りばめられている

かんたんなハイスコアルーチン

まずはハイスコアを計算する方法。ハイスコアを入れる変数をH、スコアを入れる変数をSとすると、ハイスコアは行8の式で計算できる。

$H = H + (H - S) * (S > H)$
 $(S > H)$ の部分は論理式という真値を持つ式。カッコのなかの $S > H$ という関係が成立したときに値が1になり、それ以外のときは0になる。

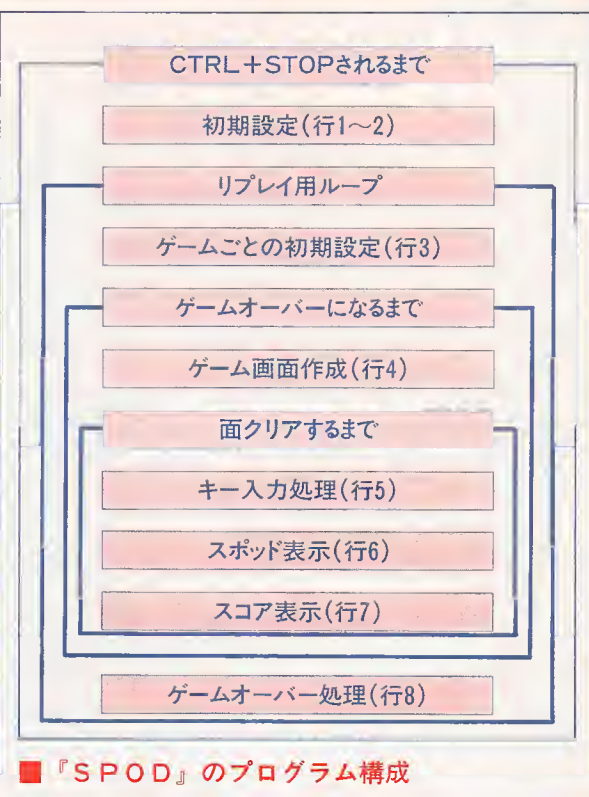
「>」以外の比較演算子でも同じようになる。つまり、スコアのほうが大きかったときだけハイスコアが更新されるのだ。IF文でやるとプログラムが長くなってしまいそうなときに使える。

ハイスコアの計算ができて
も、リプレイするたびにRUN
していたのではせっかく計
算したハイスコアも初期化さ

れてしまう。そこで重要にな
のがプログラムの構成だ。

右の図は『SPOD』のプログラムの構成と行番号の関係を表したもので、濃い線で書かれているのはプログラムを制御する大きなループ。このうち、ハイスコアに関係しているのは、プログラムをRUNしたときに1度だけ実行される初期化ルーチンの内側にあるリプレイ用ループだ。

リプレイ用ループの特徴は、ループの内側に、自機座標の初期化、自機の残り数のセット、スコアのクリア、敵の状態の初期化、乱数の初期化、などのゲームごとに実行される初期化ルーチンを持っていること。このループを意識しながらプログラミングしている。



1 画面につめこむテクニック

SPODのリストには、プログラムを短く書くための技法がちりばめられている。

LOCATE文をなくす

行1にある

$E\$ = CHR\(27)

がこの技法の始まり。これなくして行4の終わりにある

```
PRINTES$"Y5. ネネネ
ネ"
```

は語れない。この部分は、
LOCATE 14, 21 : P
RINT"ネネネネ"
と同じ処理をしていて、7文
字ぶん縮まっている。このE
\$と「Y5.」という部分はエ
スケープシーケンスという特
殊な文字の組み合わせで、「Y
5.」という部分が LOCAT
E文と同じ働きをしているの

魅力の1行 その1 なぜ人々は ジタバタするのか

```
6  PUTSPRITE0,(X,Y),12  
-M,P:PUTSPRITE1,(X,Y+8+P),-8*G,2:A=Q+(X+  
4)*8+(Y*8)*Z:IFVPEEK(A)=192ANDM=0THENVPO  
KEA,Z:M=1ELSEIFVPEEK(A)=42THEN8
```

リストの赤い部分は、人のキャラクターパターンの手にあたるところだけを書き換えているところ。Pが0になったり、1に

なったりすることで人のパターンが手を広げたり、縮めたりする。この繰り返しがあのジタバタを作り出しているのだ。

だ。書式は、
 "Y(CHR\$(Y座標+32))
 (CHR\$(X座標+32))"
 Yを入れて3つの文字で座標
 を表すわけだ。

作りかけているプログラム
をこの方法に改造するときは、
たとえば
LOCATE13,10:PRINT
"START"
を改造すると、
PRINTCHR\$(10+
32)
としてY座標用の文字を調べ、
PRINTCHR\$(13+
32)

としてX座標用の文字を調べる。調べた2つの文字の頭にYを付ければOK。

プログラムの始めて、
E\$=CHR\$(27)
としておけば、
PRINT E\$ "Y * -
START"

でまったく同じことができる。

また、行8のスコアとハイ
スコアを表示している部分の
ように、1つのPRINT文の
なかに複数の座標指定を入
れることもできる。

READ文で隙間を利用

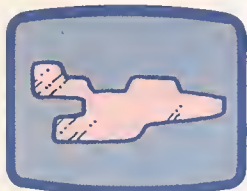
SPODの行1の最後に

READQ, Z
という部分がある。これは行
7の終わりにある

DATA6144, 32
を読みこんでいる。ふつうは
Q=6144: Z=32

としたほうが短くてわかりやすいのだが、これは各行のわずかな隙間を利用して逆に行数を節約する技法だ。DATA文はプログラムの流れに影響しないという特徴をうまく利用しているわけだ。

これに似た技法で、定数を変数に代入して行数を縮めるやり方もよく見かける。



ケーブ

CAVE

RAM16K

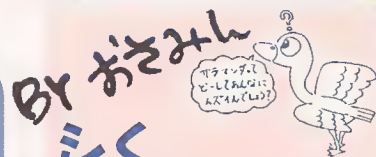
MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```

1 CLEAR100,&HC7FF:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH
13:DEFINTA-Z:COLOR10,1,1:VPOKE8216,96:SP
RITE$(0)="▲リ?p":A=&HC800:DEFUSR=A
2 FORI=0TO40:POKEA+I,(ASC(MID$("♥♥xq>(a?
b-ケ♥>(q♣xa?b-シ♥♥xq♣`せ f v-ユ`ypZ)",I+1,1
)))+160)MOD256:NEXT:FORI=0TO23:VPOKE1536+
I,(ASC(MID$("コeコeコeサナsfzf<((<fzfサナサ",I
+1,1))-16):NEXT:Z=25:Y=8:E=121:DEFFNY=62
07+C*32:ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON
3 Y=Y+SGN(RND(1)-.5)-(Y<=2)+(Y>=13):S=S+
1:P$="":U=USR(0):C=Y+1:VPOKEFNY,193:FORC
=C+1TOC+4:VPOKEFNY,32:NEXT:VPOKEFNY,194:
E=E+(E>0):IFRND(1)>.7THENVPOKE6335+(Y+SG
N(RND(-TIME)-.5)*2)*32,134-RND(1)*1.3
4 IFF=0THENF=-((RND(1)>.7):G=Z*4:H=RND(1)
*5+7ELSEF=(F+H)*-(F<240):PUTSPRITE1,(F,G
-1),-(F>0)*H,0:P$="M650S1204C32"
5 T=STICK(0):Z=Z+(T=1)-(T=5)-(E=0):PUTSP
RITE0,(80,Z*4-1),15,0:V=6154+(Z≠2)*32:P=
VPEEK(V):IFP=133THENVPOKEV,32:E=E+10:S=S
+5:P$="M1500S004E16"ELSEIFP<>32THEN7
6 PLAYP$:LOCATE0,0:PRINT"おんりょう:"E:GOTO3
7 PLAY"M15000S001C1":LOCATE0,21:PRINT"とく
てん:"S*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

```



By おさみん
シアクウセです

おさみんです。くどいようですが、シアワセです。このゲームは、コナミの「スクランブル」をイメージして作りました。そのわりには、タマを発射することはおろか、前後に移動することさえも不可能です。でも、自分というも変ですが、どーゆーわけだかのめりこんでしまうのだ。燃料をとななくつちゃ。邪魔くせーなー、抜くんだったら早く抜けよー。なーんて、いれこんでくれる人、いるかなあ。

面を1キャラクタぶん左にスクロール●「●」や「○」の表示

4 敵機移動、表示

●敵機の移動●効果音設定

5 キー入力

●カーソルキー入力によってひこーきを移動●ひこーきの移動先判定●「●」を取ったときは効果音設定

6 燃料表示

●効果音●燃料を表示●行3へ

7 ゲームオーバー処理

●効果音●得点の表示●スペースキー入力待ち(リプレイ)

■リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。とくに行1の末尾や行2に注意して打ち

こみ、打ちこみおわったらいったんセーブして、そのあとにRUNするようにしてください。

変数の意味

■スプライト座標

Z……ひこーきのY座標→X
4-1して表示
F、G……敵機の座標

■その他の変数

A……マシン語プログラム用
C、Y……洞窟表示用
E……燃料
H……敵機の色とスピード
I……ループ用
P……移動先判定用
P\$……効果音データ
S……得点
T……カーソルキー入力用

U……USR関数呼び出し用
V……ひこーきの位置

プログラム解説

1~2 初期設定

●各種初期設定●マシン語設定

●ユーザー定義関数の定義●スプライト衝突時の割りこみ定義
●同じく割りこみ許可

3 洞窟表示

●右端に洞窟の一部を表示●画

打ちこみガイド・この文字に注意!

```

RITE$(0)="▲①リ②p":A=&HC800:DEFUSR=A
2 FORI=0TO40:POKEA+I,(ASC(MID$("♥♥③xq④>(a?
b-ケ⑤♥⑥>(q♣xa?b-シ♥♥xq♣`せ f v-ユ`ypZ)",I+1,1

```

①カタカナの「リ」。②小文字の「x」。③小文字の「q」。④小さい「う」。⑤「マイナス(ハイフン)」。おなじみのはずだけれど、グラフィック記号の横棒やかなの長音記号(ー)とまちがえやすい。⑥「アクサングラフ」。SHIFT+「@」(「P」の右隣)。アポストロフィ(SHIFT+「'」)とまちがえやすいのでとくに注意! ⑦「空白(スペース)」。これもたいせつ。

大改造プロジェクト

1画面タイプの『CAVE』を
改造しながら本格的フリープログラムを考えてみる

本格的プログラムへの架け橋

『CAVE』はこのままでも1画面プログラムとしてはよくできたゲームになっているが、

- ①自機が上下にしか動けない
- ②ハイスコアがない
- ③プレイするたびに洞窟の形が違うので晩前よりも運の要素が大きい
- ④洞窟の表示がぎこちない

これらの要素を改良すれば、短いながらも本格的なゲームとなったはず。そこで、1画面より3行長くなったが、右のような改造版を作ってみた。

改造項目の②は51ページの「かんたんハイスコアルーチン」と同じ手法で直し、④はマシン語プログラムを改造して洞窟がなめらかに表示されるようにした。このほかの項目は、ほぼすべての本格プログラムに共通して使える技法なので、リストから抜き出して説明する。

自機を8方向に移動させる

改造版リストの行5と行6

の頭にある

```
Q=Q+(T>5 AND 9>T)-(T>1 AND 4>T)
Z=Z+((T=1 OR T=2) OR T=8)-(T>3 AND 7>T)
```

が8方向に移動するために自機の座標を計算している部分だ。TがSTICK関数の値の入る変数で、Q、Zが自機の座標。改造版リストでは行の長さの関係で2行に分けて計算しているが、この計算式を自作のゲームに適用するときは、「:」でつなげて同じ行に入れるといい。

ジョイスティック対応

ついでにジョイスティックでもカーソルキーでもプレイできるようにしておきたい。これはかんたんにできる。

行4の自機の移動をつかさどるキー入力を受ける部分。

```
T=STICK(0)ORSTICK(1)
```

では、カーソルキーの押され

```
1 CLEAR100,&HD000:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH
13:DEFINT A-Z:COLOR10,1,1:VPOKE8216,96:SP
RITE$(0)="▲リ?P":A=-2704:DEFUSR=A:DEFUSR1
=A+27:FORI=1TO24:VPOKE1535+I,(ASC(MID$(
"コエコエコエササフzf((kfzfサナ",I,1))-16):NEXT
2 FORI=0TO38:POKEA+I,(ASC(MID$(
"ooc3dB
e03c03t+c.#iyLs_,Oc3t+{dBe&yc",I+1,1))
+157)AND255:NEXT:DEFFNY=&HD01F+C*32:DEFF
NR=RND(1)*10:E$=CHR$(27):A$="M650S1204C"
3 CLS:S=RND(-2):Z=25:Q=Z:Y=8:E=121:F=255
4 A=32:T=STICK(0)ORSTICK(1):Y=Y+SGN(FNR-
5)-(Y<3)+(Y>12):S=S+1:P$="":U=USR(0):C=Y
+1:POKEFNY,193:FORC=C+1TOC+4:POKEFNY,A:N
EXT:POKEFNY,194:E=E+(E>0):IFFNR>7THENPOK
E&HD0BF+(Y+SGN(FNR-5))*2*32,133+(FNR>7)
5 Q=Q+(T>5AND9>T)-(T>1AND4>T):IFFTHENF=(
F+H*2)*-(F<240):P$=A$+"32":PUTSPRITE0,(F
,G),-(F>0)*H:ELSEF=FNR*8:G=Z*4:H=FNR*2+7
6 Z=Z+((T=1ORT=2)ORT=8)-(T>3AND7>T)-(E=U
SR1(0)):PUTSPRITE1,(Q*4,Z*4),15,0:IFVDP(
8)ANDATHEN8ELSEV=(Z*2)*A+Q*2+6144:P=VPEE
K(V):IFP=133THENVPOKEV,E+E+20:S=S+S:P$
="M1500S004E16"ELSEIFP<>ATHEN8
7 PLAYP$:PRINTE$Y ねりょう:"E:GOTO4
8 PLAY"M1500S001C1":L=L+(L-S)*(L<S):PRI
NTE$Y4 とくてん:"S*10:E$Y6 さいごう:"L*10:FORI
=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO3
```

『CAVE』の改造版プログラム(RAM16K)

た方向とジョイスティックの押された方向を混ぜて、キー入力用の変数Tに入れている。プレイしているときに押されるのはどちらか片方のはず。入力のときに混ぜてしまえば、使っているほうのキー入力を変数Tに反映することになり、ほかのプログラムはそのままジョイスティック対応になるのだ。

また、忘れてはならないのが行8にある

```
I=-STRIG(0)-STRIG(1)
```

という部分。リプレイ処理の

キー入力待つ部分もジョイスティックに対応させたのだ。

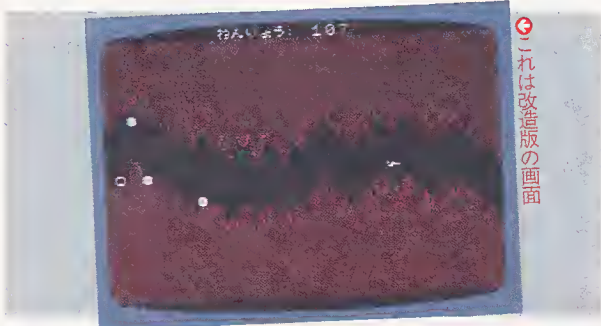
リプレイしても同じ洞窟

リプレイしたとき、いつでも同じ洞窟が出てくるようにすれば、③の問題は解決する。行3にある

```
S=RND(-2)
```

は乱数を初期化している部分。ふつうに乱数を使うときは、RND(1)のようにするが、カッコのなかの値をマイナスにすると、その値によって乱数が初期化される。乱数を同じ値で初期化すると、RND(1)の値が、まったく同じ順番で同じ値になるのだ。つまり、ゲームが始まるときに同じ値で乱数を初期化すれば、いつでも同じ条件でプレイできるように、面データを持っているかのようなゲームが乱数で作れるのだ。

この乱数の初期化は、いわゆる「面」をいくつか持つときにも応用できる便利なものだ。



打ちこみガイド・この文字に注意!

```
2 FORI=0TO38:POKEA+I,(ASC(MID$(
"ooc3dB
e03c03t+c.#iyLs_,Oc3t+{dBe&yc",I+1,1))
```

①グラフィック記号の「白丸」。キーボードの2段目右端のキーをGRAPHキーといっしょに押す。②「左中かっこ」。50ページの「打ちこみガイド」で説明済み。③「破線」。SHIFT+「Y」。縦棒とまちがえないように注意。



パターンジェネレータ

RAM8K

MSX MSX2

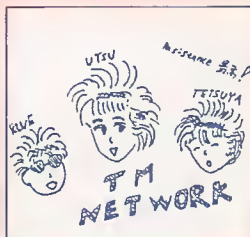
遊び方は42ページにあります

```

1 IF (VDP(0)AND2)¥2+(VDP(1)AND24)¥4 THEN SC
REEN1,1 ELSE VDP(1)=1+(VDP(1)AND252)
2 DEFUSR=105:KEYOFF:COLOR12,1,USR(0):WID
TH32:DEFINT A-Z:DIMA$(1),B$(15):CLS:LOCAT
E3,1:PRINT"MSX パターン・ジェネレータ(SCREEN1)"SP
C(47)"BY カメTAN"SPC(46)"#アトレス# #VRAM
# #パターン#"SPC(48)"84218421":LOCATE13,1
9:PRINT"#キャラクタ#":B=776:VPOKE8208,113
3 FORI=0TO15:B$(I)=MID$(".....
.....",4*I+1,4):NEXT:PLAY"SO"
4 FORI=0TO7:C=B+I:D=VPEEK(C):F=D¥16:G=DA
ND15:LOCATE2,9+I:PRINTUSING"&H& &=####
& && &H&&=####":RIGHT$("000"+HEX$(C),
4);C;B$(F);B$(G);RIGHT$("0"+HEX$(D),2);D
:VPOKE14336+I,D:NEXT:PLAY"M800V1506":VPO
KE8196,97
5 K=STICK(0):A=(K=1)-(K=5):PUTSPRITE0,(1
26,168),7:IFATHENB=B+A*8ELSE5
6 A$(0)="ありません!":A$(1)="":PLAY"L
16A":IFB>&H7FFFORB<0THENPLAY"L64AGF":L=0:
GOSUB7:B=0:GOTO4ELSEL=1:GOSUB7:GOTO4
7 FORI=1TO7:VPOKE6829+I,ASC(MID$(A$(L),I
,1)):NEXT:RETURN

```

BY カメTAN



VRAMを勉強しよう

採用どうもありがとうございます。このプログラムは、ぼくがVRAMを勉強しようと思ったところに、パターン・ジェネレータを画面に表示させようと思って作ったものです。読者のみなさんも、プログラム技術を向上させるうえで、マニュアルなどを読むだけで理解するのではなく、例にあげられているプログラムや自分でそれを応用したプログラムを作り、ディスプレイで試すことを忘れないように心がけてください。では、SEE YOU AGAIN! おつと待った。誰かハイドライド3などにあるスポット処理(地下ダンジョン)の仕方を教えてください。

変数の意味

- A.....キー入力判定用
- A\$(n).....メッセージ(nが1のとき消去用空白)
- B\$(n).....キャラクタパターンの拡大表示用

ンの拡大表示用

- B、C.....拡大表示するパターンのパターンジェネレータテーブル上のアドレス
- D.....VRAMから読みこんだ

キャラクタパターンデータ

- F、G.....拡大表示用配列B\$の添字として使用
- I.....ループ用
- K.....カーソルキー入力用
- L.....メッセージ選択用(配列A\$の添字として使用)

- キャラクタパターンの拡大表示用配列変数を設定

4 拡大表示

- キャラクタパターンを拡大表示
- 効果音
- スプライト定義

5 キー入力

- カーソルキー入力
- 拡大表示するキャラクタのパターンジェネレータテーブル上のアドレスを計算
- スプライト表示

6 アドレス判定

- メッセージ用配列設定
- VRAMアドレスに応じてそれぞれの処理へ

7 メッセージ表示

- Lの値に応じてメッセージを表示したり消したりする

プログラム解説

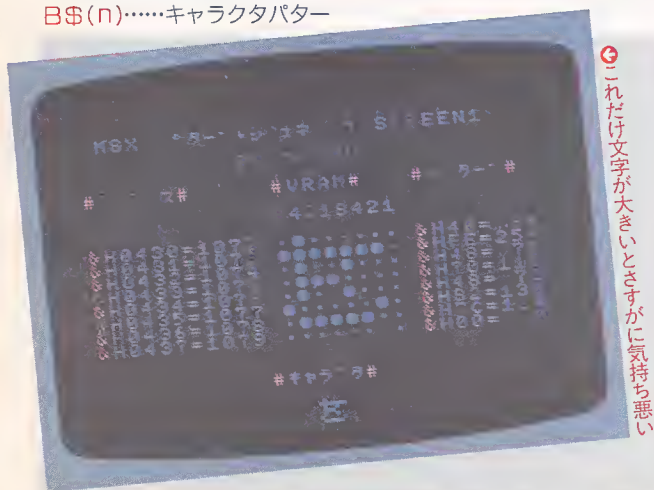
1 画面モードチェック

- 現在の画面モードを調べてSCREEN1ならスプライトを拡大表示モードに、それ以外ならSCREEN1, 1に設定

2 初期設定

- 画面設定
- 基本画面作成
- 拡大表示するVRAMアドレスの設定
- キャラクタの色設定

3 変数初期設定



これだけ文字が大きいとさすがに気持ち悪い

＜ファンダム・ニュース その1・ファンダムアンケート(2月号)結果①＞まずはいつものようにファンダムアンケートの結果発表からです。2月号は創刊以来最多本数の13本掲載ということもあってかなり票がわれました。順位は以下のとおりです。〈1位〉DRAGON FIGHTER 〈2位〉FEMALE WORLD 〈3位〉MTK 〈4位〉スカッシュテニス 〈5位〉WIND・GOLF

VRAM探検隊

『パターンジェネレータ』で勇気リンリン
VRAMの奥深くを探検してみよう

ふつうに探検してみる

まんまに大きく表示される文字は「●」でできている。これはおしやれでやっているのではなく、MSXの画面に表示される文字は実際に8×8個の点の集合なのだ。

右の写真は「a」という文字の形をVRAMのパターンジェネレータテーブルというところから読み出して拡大表示

したものだ。VRAMにはアルファベットだけでなく、カタカナやひらがな、記号、「●」や「月」といったグラフィック記号の形も入っている。カーソルキーを操作すると次々にいろんな文字が表示される。これが探検の始まりである。画面に表示される数字などの意味は右の図を参照。

手のこんだ探検に向けて

ふつうに探検するだけではおもしろくないので、こんどはもう少しドキドキする探検に出てみるとしよう。

すでにセーブしてあるゲームなどをRUNした直後に、「パターンジェネレータ」のプログラムをRUNするのだ。カーソルキーであっちこっちのパターンを見ているうちに、ふつうに探検したときにはなかったキャラクタが拡大表示されるかもしれない。いや、きっと出てくるだろう。

そう、先にRUNしたゲームに登場していたキャラが拡大されているのだ。ふつうに探検したときには文字が入っていたのに……。

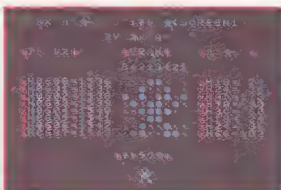
このように文字を追いついて、かわりにVRAMのパターンジェネレータテーブルに入りこんでしまうキャラクタこそ、プログラム解説のところにちらほら書かれているユ

ーザー定義キャラクタだ。

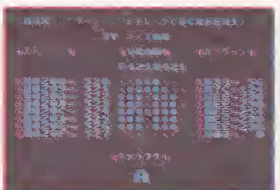
プログラムゲームのリストを見るとPRINT文では文字を表示させているはずなのに、ゲーム中はなぜかその文字が表示されない……。などという初心者の頭を混乱させる原因はここにあったのだ。

ここでは目立つようにゲームのキャラに代表してもらったが、下の右の写真のようにふつうの文字が太くなることもある。これがいわゆる太文字処理された文字。

じつは、ふつうに表示しているアルファベットや数字もユーザー定義キャラクタと同様にすべてVRAMのパターンジェネレータテーブルにわざわざ書きこまれているものである。ただ、SCREEN文が実行されたときにBASICが自動的にそれやつのけてくれるので気づかなかっただけなのだ。



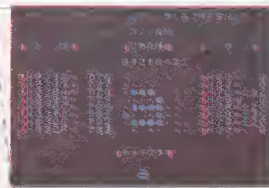
①「SPOD」をRUNしたあと。人のパターン見つけ!



②太文字処理したあとでは、こんな文字が見られる

	パターン ジェネレータテーブル
&H18 00	パターン名称テーブル
&H1B 00	スプライト アトリビュートテーブル
&H2 00 00	カラーテーブル
&H38 00	スプライト パターンテーブル
&H3FFF	

■探検用VRAMマップ



左の図はSCREEN 1のときのVRAMのアドレスと内容。「パターンジェネレータ」は、このなかのパターンジェネレータテーブルの内容を表示する。画面に表示されている数字などの意味は、左から、①VRAMのアドレスを16進数で表した値②同じく10進数で表した値③そのアドレスに入っているデータをパターンで表したもの④パターンデータを16進数で表したもの⑤同じく10進数で表したもの。

探検にまつわる基礎知識

カーソルキーによる探検でVRAMについて多少わかってきた。とはいえ、いまのところはVRAMに入っているデータを見ているだけ。そろそろこちらからVRAMへアプローチをしかけてみようではないか。楽しい冒険だ。

VRAMの内容を更新するのに使う命令はたった1つ。それはVPOKEだ。VPOKE〔VRAMアドレス〕〔書きこむデータ〕として使う。さっそく実験しよう。『パターンジェネレータ』をブレークして、「a」を何か別のパターンに変えてみよう。パターン1つでデータは8つ必要なので、8回VPOKEすればいい(SCREEN 1)。

VPOKE776, 60
VPOKE777, 66
VPOKE778, 66
VPOKE779, 60
VPOKE780, 255
VPOKE781, 24
VPOKE782, 24

VPOKE783, 24

それぞれ1命令ごとにリターンキーを押すこと。さて、ふたたび「パターンジェネレータ」をRUNさせると、「a」というキャラが大きく表示され、その右に表示されるのがいまVPOKEに使ったパターンデータだ。

こんどはVPEEK関数を使って手のこんだ冒険をしてみよう。VPEEK関数とは、A=VPEEK〔VRAMのアドレス〕

とすると、変数AにVRAMの指定したアドレスの内容が入るのだ。黙って次のプログラムを打ちこんでリターンしてみよう。

そして、リストを表示させて見たりすると、うわー気持ち悪い、プログラムが小文字で表示される!



PACKUN

パックン

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

BY 塚原 英樹

「ラス」は、1000点

裏技あり



このゲームには裏技があります。たぶん編集部で公表してしまうので、表技になれるかもしれません。ところで、いまやっている季節奨励賞は、とてもいいですね。1画面プログラムへ投稿する人の意気込みが違うので、レベルも高くなると思います。



飛ぶ姿がかわいい

```

1 CLEAR999:SCREEN1,0,0:COLOR,1,1:DEFINT A
-X:KEYOFF:FORI=0TO3:READA$(I),A$(I+4),B$,
B,C$:VPOKEI+8208,B:SPRITE$(I)=C$:B$(I)=
"7777800"+B$+"06777":NEXT:G=STICK(0):U=3
-STRIG(0)*7:C=-G*(G<8):A$(8)="START"
2 WIDTH32:C$="":FORI=1TO27:C$=C$+A$(VAL(
MID$(B$(C#2),I,1)):NEXT:Y=0:H=CMOD2:Z=1
5+H*LEN(C$)-45*H:PLAY"L16S0M999":CLS:LOC
ATE9,16:PRINT"STAGE";C+1;STRING$(U,"♥")
3 PUTSPRITE0,(128,88+L),10,SGN(Y)+1:LOCA
TE6,12:PRINTMID$(C$,Z,21):F=VPEEK(6544):
G=STICK(0):R=(G=3)*(Y<1)-(G=7)*(Y>1)-SG
N(Y)*(G<3)*(G<7):Y=Y+R*.2:Z=Z+Y+(F+X=1
33)*.5:IFF=91-H*7THEN7ELSEIFF+X=32THEN8
4 IFSTRIG(0)ANDX=0THENX=(F=61)*2+4
5 L=L-X:IFL=-16THENX=-XELSEIFL=0THENX=0
6 GOTO3:DATAいいいいいいいいあ,"いい",13541
4055550203,144,>~るソソせわ,"====","●●●●
●","441235542201104,68,<~□□□~,"いい いい
いい",[GOAL],542332441524230,51,1~そんん)?,
"いい いい","",312452423545251,,
7 C=C+1+(C=7)*8:PLAY"BAGFDECCC":GOTO2
8 VPOKE6912,96:PLAY"CDEGDC":U=U-1:IFUTHE
N2ELSEPLAY"CEGO5BAGFEDC":POKE-869,1:RUN

```

変数の意味

■テキスト座標

L.....パックンのY座標増分

■その他の変数

A\$(n).....地形のパターン
B.....色データ読みこみ用
B\$(.....面データ読みこみ用
B\$(n).....面データ
C.....ステージ数
C\$(.....面パターン表示用、ス
プライトパターン読みこみ用
F.....パックンの移動先判定用
G.....カーソルキー入力用
H.....往路、復路判定フラグ
I.....ループ用
R.....X軸方向の加速度計算用
U.....パックンの数
X.....ジャンプ量
Y.....X軸方向の加速度

Z.....パックンの進んだ距離

プログラム解説

①初期設定

●画面モード設定●キャラクタ
の色設定●スプライトパターン
定義●面データ読みこみ●地形
パターン読みこみ

②画面作成

●面パターン作成●変数初期設
定●ステージ数など表示

③パックン表示

●パックン、面表示●地面読み
こみ●キー入力処理●クリア判
定●ミス判定

④~⑤ジャンプ判定

●パックンのジャンプ判定処理

⑥各種データ

●パターン、面データ、色デー
タ(行1で読みこみ)

⑦クリア

●ステージクリア処理●効果音

⑧ミス処理

●効果音●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

```

6 GOTO3:DATA①いいいいいいいいあ,"いい②",13541
4055550203,144,>~るソソせわ,"====","●●●●
●","441235542201104,68,③~□□□~,"いい いい
いい",[GOAL],542332441524230,51,④~そんん)?,

```

①小さい「い」。この文字に限らず、SCREEN0で打ちこんでいるときは文字の右端が欠けた状態で表示されるので、ひらがながわかりにくい。ひらがなはSCREEN1にすればちゃんと見える。②空白が6個。前後の行を見て個数を正確に。③「不等号」。「M」の右隣のキーをSHIFTといっしょに押す。④「波形」。SHIFTを押しながら「V」の左隣のキーを押す。⑤カタカナの「ロ」。グラフィック記号に四角はない。⑥「縦棒」。GRAPHを押しながら「I」を押す。



ジャンプ

スネーク

JUMP SNAKE

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

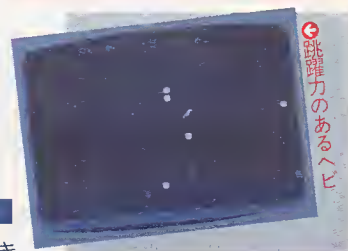
BY 一木哲也



一木 大島!
Tetsuya Ichiki

人生最大の喜びを

初投稿でさいよーだーつ! といつても、ファンタムでの話。ぼくはポシェット時代から徳間さんに投稿しつづけていたのだ。しかし送られてくるのはボツ通知ばかり。ある日、エイキチ賞という賞を受けたことがある。ボツだらけの人生を送ってきたぼくにとつて、それは人生最大の喜びとなった。が、何月待とうがMYパソコンなんぞ送られても来ないので、これは編集部の手違いと思い、人生最大の悲しみと恨みを背負いこんだボクのところに、さいよーちが舞いこんだ。これで、昔のことは水に流してもいいかな、と思っている今日このごろです。この話はもうかれこれ1年半ほどまえの話なのだ。



⑧ 挑戦力のあるヘビ

理●スプライトパターンデータ
(行1で読みこみ)

の判定処理●クリア判定処理

⑥ヘビの接触2

●ヘビが何も取らなかったとき
の判定処理●ゲームオーバー処

制限時間を付ける改造法

制限時間を付けるとこのゲームはビシッとスジの通ったゲームになる。以下の点を改造してみよう。
①行1の最後に、
T=900
を付け加える。

②行5の最後、CLSと:GOTO2のあいだに
T=900
を挿入する。
③行3、行4にそれぞれ以下の赤い部分を付け加える。

```
3  T=900:LOCATE2,0:PRINTUSING"Score ###
#/Level ##/Time ###";C;L:T:IFSTRIG(0)ANDJ<1ANDY>1THENJ=-1ELSEJ=J-(J<1):IFY+J=22THENJ=0
4  X=X+1+(X=31)*32:Y=Y+J:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,(TIME/15)MOD2-(J=-1):V=FNA(X,Y)
IFIK=0THENNV=35
```

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR7,4,4:KEYOFF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):FORI=0TO23:READA:VPOKE14336+I,A:NEXT:VPOKE8207,50:VPOKE8208,164:L=1
2 LOCATE0,22:PRINTSTRING$(32,126);:FORI=1TOL*2:LOCATERND(1)*33,RND(1)*20+1:PRINT"#":NEXT:FORI=0TO4:X=RND(1)*25+8:Y=RND(1)*17+4:IFFNA(X,Y)<>32THENI=I-1:NEXTELSELOCATEX,Y:PRINT"●":NEXT:X=0:Y=21:J=0:K=0
3 LOCATE5,0:PRINTUSING"Score ###/Level ##";C;L:IFSTRIG(0)ANDJ<1ANDY>1THENJ=-1ELSEJ=J-(J<1):IFY+J=22THENJ=0
4 X=X+1+(X=31)*32:Y=Y+J:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,(TIME/15)MOD2-(J=-1):V=FNA(X,Y)
5 IFV=133THENLOCATEX,Y:PRINT" ":PLAY"V15L6407CGE":C=C+L:K=K+1:IFK<5THEN3ELSELOCATE13,9:PRINT"CLEAR":C=C+L*10:PLAY"O5L8CGEGL16EDED4","V1504L8CGEGL16EDED4":L=L+1:FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:CLS:GOTO2
6 IFV=32THEN3ELSECOLOR1,8,8:PLAY"V1502E4R8E4R8L12GFEDC4.":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN:DATA2,7,4,6,6,51,255,71,0,4,14,8,14,7,159,126,2,7,12,12,24,56,96,128
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ヘビの座標⇒×8して表示

J……ヘビのY座標増分およびジャンプフラグ(-1=上昇中、0=通常、1=下降中)

■その他の変数

A……スプライトパターンデータ読みこみ用

C……スコア

FNA(X,Y)……指定された座標上にあるキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)

I……ループ用

K……取ったコインの個数

L……レベル

R……乱数初期化用

V……指定された座標上にあるキャラクタのキャラクタコード

プログラム解説

①初期設定

●画面モード設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●レベル初期設定

②画面表示

●ゲーム画面作成

③ジャンプ

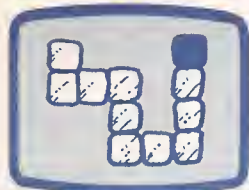
●スコア、レベル表示●ジャンプ判定●ジャンプ処理

④ヘビ移動

●ヘビ移動計算●ヘビ表示●ヘビの位置のにあるキャラクタを調べる

⑤接触判定1

●ヘビが金貨を取ったかどうか



ミスター・ヘビ

Mr. HEBIの大冒険

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

10 SCREEN0,0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR15,4:D
EFINTA-Z:DIMA(100),B(100):FORI=0TO3:READ
U(I),O(I):NEXT:T$=STRING$(37," ")
20 X=20:Y=10:L=5:T=L:S=0:D=RND(-5):E$=CH
R$(27):FORI=0TO4:A(I)=X:B(I)=Y:NEXT:PRIN
TES"Y !"T$:FORI=1TO20:PRINT" "SPC(37)" "
:NEXT:PRINTES"Y5!"T$:GOTO40
30 T=T+1:X=X+U(D):Y=Y+O(D):Z=VPEEK(Y*40+
X):IFZ=32THEN50ELSEIFZ=42THENL=L+1:S=S+1
:BEEPELSEPLAY"L60V15GEEGC":GOTO70
40 E=RND(1)*29+1:F=RND(1)*22+1:IFVPEEK(F
*40+E)<>32THEN40ELSELOCATEE,F:PRINT"*"
50 A(T)=X:B(T)=Y:LOCATEA(T-1),B(T-1):PRI
NT"O":LOCATEX,Y:PRINT"●":LOCATEA(T-L),B(
T-L):PRINT" ":LOCATE0,22:PRINTUSING"SCOR
E:#### TIME:####":S*10;100-T
60 IF T MOD 100=0 THEN PLAY"L60V15CDE":FORI=0
TOL:A(I)=X:B(I)=Y:NEXT:T=L:GOTO30ELSEI$=
INKEY$:Q=(I$=CHR$(29))-(I$=CHR$(28)):IFQ
THENQ=Q+1:D=VAL(MID$("30121230",Q*2+D+1,
1)):GOTO30ELSE30:DATA,-1,1,,1,-1,
70 H=H+(H-S)*(S>H):PRINTES"Y*/GAME OVER"
E$"Y66MAX "H*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:DEFUSR=342:A=USR(0):GOTO20
  
```

BY ZUK

とおつてもうれしい



はじめまして、ZUKです。
採用されて、とおつてもうれ
しいです。このゲームは、た
ぶん、楽しめるだろうと思い
ます。プログラムの長さ以上
のものが入っていると思い
ます。このゲームのタイトルの
元の名前は、知っている人も
多いと思います。では、長い
話を終わらせませすのです。



脱皮のアイデアがヒット

変数の意味

■テキスト座標

X、Y……ヘビの頭の座標
O(n)、U(n)……ヘビの座標
増分
A(n)、B(n)……ヘビの通っ
た座標

E、F……エサ(*)の座標

■その他の変数

A……USR関数呼び出し用
D……ヘビの進んでいる方向
E\$……エスケープのキャラク
タ(PRINT文の座標指定用)
H……ハイスコア

I……ループ用

I\$……カーソルキー入力用
L……ヘビの長さ
Q……ヘビの方向転換用
S……スコア
T……ヘビの頭のある位置
T\$……ワク表示用

プログラム解説

10初期設定

●画面設定●配列宣言●ヘビの
座標増分の設定●変数初期設定

20ゲームごとの初期設定

●変数初期設定●乱数初期化●
ワク表示●行40へ(最初のエサ
を出すため)

30ヘビの移動判定

●ヘビの頭を進める●移動先の
キャラクタによってそれぞれの

処理へ

40エサを取ったとき

●次のエサを表示する

50ヘビを進める処理

●ヘビの頭の座標を保存●ヘビ
の胴体をかく●ヘビの頭をかく
●ヘビの尻尾を消す●スコアと
タイムを表示

60キー入力処理

●タイムが0なら脱皮させる●
キー入力によってヘビを方向転
換させる●座標増分データ

70リプレイ処理

●ハイスコア計算●メッセージ
表示●スペースキーが押される
のを待って行20へ

魅力の1行 その2 先行入力をカット するかんたんな方法

```

70 H=H+(H-S)*(S>H):PRINTES"Y*/GAME OVER"
E$"Y66MAX "H*10:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NE
XT:DEFUSR=342:A=USR(0):GOTO20
  
```

キー入力処理にINKEY\$が
使われていると、まへのキー入
力が残ってゲームしづらいこと
がある。これはメモリのキーバ
ッファというところにキー入力
の情報が残るために起こる現象
だ。この先行入力をカットする

ためにあるのが、リストの赤い
部分。MSXのROMに入ってい
るプログラムを利用した技で、
USR関数定義を一度しておけ
ばあとはA=USR(0)を実行
するたびに先行入力を全消去し
てくれるのだ。



おんぼろロケット

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

10 KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH30:DEFINT A-Z:CO
LOR10,1,4:E$=CHR$(27):SPRITE$(0)="◉!ほほほ
!<":SPRITE$(1)="8!はヨは!8":PRINTE$ "Y**おんぼ
ろロケット"E$ "Y,(SPEED (1-9) ";
20 I$=INPUT$(1):SP=VAL(I$)+3:IFSP<4THEN2
0ELSEPRINTI$:VP=180/SP:SOUND8,15:FORI=1T
O255:SOUND0,I:NEXT:PRINTE$ "Y**"SPC(15)E$
"Y,("SPC(15)
30 ONSPRITEGOSUB60:PLAY"O5L64V15T255":PR
INTE$ "Y!!SCORE"SC:E$ "Y!1HI-SCORE"HS:X1=3
1:Y1=RND(1)*22+1:FORI=0TO32
40 PUTSPRITE0,(24,Y*SP),11,0:PUTSPRITE1,
(144,(VP-Y)*SP),9,0:IFSTRIG(0)THENY=Y-2
50 PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8),6,1:PUTSPRITE3
,(X1*8,Y1*8+60),12,1:PUTSPRITE4,(X1*8,Y1
*8+120),7,1:X1=X1-1:Y=Y+1:SPRITEON:IFY<0
ORY>VPTHEINI=33:NEXT:GOSUB60ELSENEXT:SOUN
D0,0:SC=SC+10:PLAY"ARE":SOUND0,230:HS=HS
+(HS-SC)*(SC>HS):GOTO30
60 PLAY"O2BDEGRE":COLOR8,,8:PRINTE$ "Y++
OUT !! "E$ "Y-+SCORE"SC:FORI=0TO1:SOUNDI,1
:I=STICK(0):NEXT:FORI=11TO13:LOCATE10,I:
PRINTSPC(15):NEXT:Y=0:SPRITEOFF:SC=0:COL
OR10,,4:RETURN30
    
```

おんぼろロケット

なんだ、これ



土曜日の昼に学校から帰って来ると机の上に270円ぶんの手紙がはってある手紙が目についた。ぼくの場合、プログラムを送ったことさえていたので手紙を見たとき、「何だ、これ」と思った。……もう書くことがなくなってしまったので友達の名前をのせます。岩田、川島、角田、松原、小沢、さる、デコ、ほか。



感星をすりぬけるスリル

変数の意味

■スプライト座標

Y……左側のロケットのY座標
⇒Y×SPして表示

VP……右側のロケットのY座標用⇒(VP-Y)×SPして表示

X1、Y1……隕石の座標⇒×8して表示

■その他の変数

E\$……エスケープシーケンス用(PRINT文で座標指定に使用)

HS……ハイスコア

I……ループ用

I\$……キー入力用

SC……スコア

SP……ロケットの上昇下降のスピード

プログラム解説

10初期設定

●画面モード設定●スプライトパターン定義●メッセージ表示

20スピード

●スピード入力●効果音

30ゲーム画面

●スプライト衝突時の割りこみ

処理指定●効果音●スコア表示●隕石の座標設定

40ロケットの移動

●ロケットの移動●スペースキー入力処理

50隕石の表示

●隕石の移動●スプライト衝突時の割りこみ許可●スコア計算●行30へ

60ゲームオーバー

●ゲームオーバー時の効果音●メッセージ表示●スコア初期化●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意!

LOR10,1,4:E\$=CHR\$(27):SPRITE\$(0)="◉!ほほほ!<":SPRITE\$(1)="8!はヨは!8":PRINTE\$ "Y**おんぼ

① ひらがなの「く」。不等号によく似ているが、ひらがなの丸が特徴。② SHIFT+「Y」。③ カタカナの「ヨ」。3とか、Eとかにまちがえる人がいる。変な文字に見えたら、まず身近な文字と見まちがえていないかを考えてみよう。



くいじわるファンクションコール。その4・ボツ通知のお知らせ)長々とお待ちしていたファンダム投稿者へのボツの通知方法が決定しました。やはり当初の予定どおり「新聞」の形で動き始めています。とりあえず創刊準備号を制作中です。今回は不採用者の発表のほかにたいした記事はないかもしれませんが、これからいろいろな企画を立てておもしろいものにしていこうと思っています。楽しみにもう少し待っていてください。



みさいるあたっく

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は45ページにあります

```

1 COLOR15,1;1:SCREEN2,1:FORI=0TO3:AS="":
FORJ=0TO7:READDS:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+DS))
:NEXT:SPRITE$(I)=AS:NEXT:DEFINT A-Z:CIRCL
E(9,99),50,4:PAINT(9,50),4:FORI=0TO80:A
=RND(1)*250:B=RND(1)*190:PSET(A,B),4:NEX
T:F=90:R=RND(-TIME):C=0
2 IFF<50THENC=0ELSEIFF>134THENC=1
3 IFC=1THENF=F-1ELSEF=F+1
4 PUTSPRITE1,(220,F),2,1:PUTSPRITE2,(70,
5),11,0:E=RND(1)*30:IFE=1THENG=200ELSE2
5 IFM=1THENH=H+5:PUTSPRITE4,(70,H),8,3:IF
H>209THENPUTSPRITE4,(0,209):M=0
6 ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON:G=G-4:PUTSPRIT
E3,(G,F),8,2:IFG<40THEN8ELSEIFM<>1ANDSTR
IG(0)THENM=1:H=25:GOTO5ELSE5
7 SPRITEOFF:N=N+10:PLAY"O7L16D":FORI=3TO
4:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT:M=0:GOTO2
8 PLAY"V1502B1":CIRCLE(9,99),58,8:PAINT(
9,45),8:SCREEN1:KEYOFF:LOCATE7,5:PRINT"ほ
しは、はかいされた !!":LOCATE9,7:PRINT"SCORE";N
9 IFSTRIG(0)THENRUNELSE9
10 DATAFF,FF,FF,FF,7E,7E,42,00,06,0E,7E,
FF,22,33,3E,7F,00,00,00,00,3A,7A,7A,3A,0
0,00,3C,00,3C,3C,3C,18
    
```

BY GONBE

やつと小学校卒業



この前のクイズの答えは②です

やつほ~/ GONBEで〜す。
よく、受験生と書く人がいるけど、ほくは、やつと小学校卒業です。どうがんばったって、G ENさんや横沢さんみたいなすごいゲームは作れましょ〜ん。かといって、BASICのお勉強をしているわけでもなく、お年玉でやつと買ったMSX2 (PHC-23)と「ハイドライド3」で遊んでいる今日このごろです。話は変わるけど、3月号のイラストはアニメの「がんばれごんべ」とは、なんの関係ありません。



タイミングが決め手

変数の意味

■グラフィック座標

A、B……星の座標

■スプライト座標

F……敵要塞のY座標

G……敵のミサイルのX座標

H……自機のミサイルのY座標

■その他の変数

AS、DS……スプライト定義用

C……敵要塞移動方向用フラグ

E……敵要塞ミサイル発射判定

用フラグ

I、J……ループ用

M……自機のミサイル発射判定

用フラグ

N……スコア

R……乱数の初期化用

プログラム解説

①初期設定

●画面設定●スプライトパターン定義●背景を描く●変数の初期設定●乱数の初期化

②～③敵要塞の移動

●敵要塞の移動方向(上下)を決定●敵要塞を動かす

④スプライト表示

敵要塞を表示●自機表示●敵要塞ミサイル発射判定

⑤自機のミサイル

●ミサイル表示●画面から出たら消す

⑥敵要塞ミサイル

●スプライト衝突時の割りこみ

先指定●敵ミサイル表示●敵ミサイルが惑星にあたれば行8へ
●自機ミサイル発射判定

⑦敵ミサイル撃墜サブ

●スコア加算●効果音●スプライト消去●行2へ

⑧～⑨ゲームオーバー

敵要塞のフェイント改造法

敵ミサイルが発射されるたびにちょっとスピードが変わるようにしてみよう。こうすると、フェイントをかけられた感じになって、さらに難しくなる。

①行2の最初、IFの前に、
P=RND(1)*4+2:を挿入。

②行3のF=F-1を、

F=F-2に変更。

③同じく行3のF=F+1を、
F=F+2に変更。

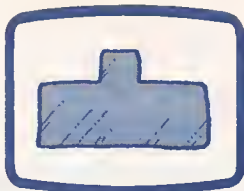
④行6のG=G-4を、
G=G-Pに変更してみよう。敵がもっと憎らしくなるぞ。

●音を出す●惑星を赤くする●メッセージ表示●リプレイ処理

⑩データ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)





いんせき

INSEKI

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は45ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:DEFINT A-Z:OPEN"GRP
:"AS#1:S=9:LINE(RND(-1),180)-(255,180):L
INE(110,170)-(130,179),4,BF:LINE(119,166
)-(121,170),4,BF:DEFUSR=342:SC=USR(0)
2 FORI=1TO5:Z=RND(1)*26+65:IFM$(I)=""THE
NM$(I)=CHR$(Z):NEXTELSENEXT:FORI=1TO5:Z=
RND(1)*248:IFX(I)=0THENX(I)=Z:NEXTELSENE
XT:FORI=1TO5:Y(I)=Y(I)+S:PRESET(X(I),Y(I
)):PRINT#1,M$(I):COLOR1:PRESET(X(I),Y(I
)):PRINT#1,M$(I):COLOR15:IFY(I)=>172THEN6
ELSENEXT
3 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4ELSEFORI=1TO5:IF
A$=M$(I)THENGOSUB5ELSEIFI=5THENS=S+2:NEX
TELSENEXT
4 PLAY"V1405C64":GOTO 2
5 FORK=3TO1STEP-2:FORJ=1TO3:LINE(122,166
)-(X(I),Y(I)/3*J),K:PLAY"V1407C32":NEXT:
NEXT:M$(I)=""X(I)=0:Y(I)=0:SC=SC+10:RET
URN
6 SCREEN2:PRESET(90,100):PRINT#1,"GAME O
VER":H=H-(SC>H)*(SC-H):PRESET(90,108):PR
INT#1,"SCORE "SC:PRESET(66,116):PRINT#1,
"HI-SCORE "H:PLAY"L804EDCD":FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:CLOSE:ERASEX,Y,M$:GOTO1
```

変数の意味

■グラフィック座標

X(n)、Y(n)……隕石アルファベットの座標

■その他の変数

A\$……キー入力用
H……ハイスコア
I、J、K……ループ用
M\$(n)……隕石アルファベット表示用
S……落下速度用

SC……スコア

Z……隕石発生用乱数

プログラム解説

①初期設定

●画面設定●グラフィック画面をオープン●地平線と砲台の表示●乱数初期化●キーバッファクリア(スコア初期化をかねる)

②隕石表示

●隕石用文字決定●隕石移動処理、表示●点滅処理●地平線に

到達したら行6へ

③キー入力

●キー入力がなければ行4へ●落下中の隕石と同じアルファベットが入力されていれば行5へ●隕石のなかにない文字が入力されていれば落下スピードを速くして行4へ

④効果音

●隕石が落ちる効果音●行2へ

⑤レーザー表示サブ

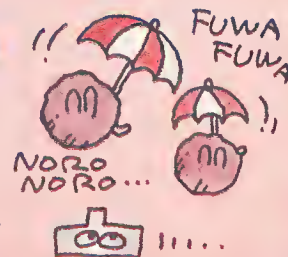
●レーザー用の線を表示●線消去●効果音●隕石消去●消えた隕石の座標用変数を初期化●スコア加算●リターン

⑥ゲームオーバー

●画面を消す●スコア表示●BGM●スペースキーが押されたら行1へ

め 3の3隕石改造法

このゲームは、キーボードの練習に最適。プログラミングをはじめたばかりの人にはぜひ勧めたいゲームだけれど、あまりに難しく練習にもならないという人は、行1の
S=9
の「9」をもっと小さく、たとえば1とか2にして遊んでみよう。



迫りくる文字の恐怖



当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者◎/「沙羅曼蛇」=〈青森県〉佐藤大助〈秋田県〉佐藤浩太郎〈長野県〉渋谷英彦〈福井県〉橋本一樹〈鹿児島県〉池之上進/「ドラゴンバスター」=〈千葉県〉手島康博〈埼玉県〉松田圭太〈東京都〉須藤明〈神奈川県〉沖岡輝典〈奈良県〉石川訓寛/「アルカノイドII」=〈東京都〉森重明〈静岡県〉柴田當〈富山県〉徳光志郎〈大阪府〉桂城 健一〈福岡県〉草野啓顕◎



ニール

NEAGLE

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は46ページにあります

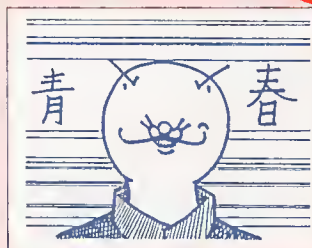
```

10 SCREEN1,2,0:DEFINT A-Z:WIDTH32:COLOR7,
1,1:KEYOFF:DIMR(15,10)
20 FORI=0TO5:S$="":READ$:FORJ=1TO64STEP
2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(E$,J,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=S$:NEXT
30 FORI=264TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,129:NEXT
40 FORI=24TO26:READ$:READC:FORJ=0TO31:V
POKEJ+I*64,VAL("&H"+MID$(E$,J*2+1,2)):NE
XT:VPOKE8192+I,C:NEXT:READM$
50 CLS:SC=0:LE=3:ST=1:RESTORE350:GOSUB25
0
60 READ$:FORI=0TO8:D$=8IN$(VAL("&H"+MID
$(E$,I*4+1,4))):FORJ=0TO15:R(J,I+1)=VAL(
MID$(D$,J+1,1)):NEXT:NEXT:READKK:FORI=0T
O15:R(I,0)=2:R(I,10)=2:NEXT:FORI=1TO9:R(
0,I)=2:R(15,I)=2:NEXT
70 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*2:E=R
(J,I)*8:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE3,22:PR
INT"SCORE HI-SC STAGE LEFT":GOSUB270
80 X=1:Y=1:KA=KK:M=1:DEFFNZ=VPEEK(6144+X
*2+Y*64):DEFFNX=VPEEK(6144+XX*2+YY*64)
90 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*16,Y*16),I*2+
1:NEXT:XX=X:YY=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S
=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):IFFNZ<>192THENX=XX:Y
=YYELSEIFSTRIG(0)THEN110
100 PLAY"O4L64S1M2000","O5L64S1M2000","O
6L64S1M1000":A$=MID$(M$,M,1):PLAYA$,A$,A
$:M=M+1:IFM=81THENM=1:GOTO90ELSE90
110 BEEP:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),1:PUTSPR
ITE1,(X*16,Y*16),3:PLAY"O4L8S14M500C","O
3L8S14M500C","O2L8S14M500C"
120 FORI=0TO3:XX=X:YY=Y
130 PUTSPRITE2,(XX*16,YY*16),13,I+2:XX=X
X+(I=3)-(I=1):YY=YY+(I=0)-(I=2)
140 IFFNX=200THENKA=KA-1:SC=SC+LE*5:PLAY
"O6L64V15CE","O7L64V15CE":Q=XX*2:W=YY*2:
E=0:GOSUB260:GOSUB270ELSEIFFNX=208THEN18
0ELSE130
150 IFKATHENNEXT:PUTSPRITE2,(0,209):GOTO
90
160 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NEXT:SC=
SC+LE*50:GOSUB270:LOCATE11,8:PRINT"NICE
CLEAR!"
170 PLAY"O5L16V15CER16GBR16GER16CGR16GBR
16CE4","O4L16S1M1000CER16GBR16GER16CGR16
GBR16CEEEE","O3L16S1M1700CEDGBDGEDCGDG8DC
EEEE":ST=ST+1:GOSUB280:IFST=11THEN210ELS
E60
180 FORI=1TO15:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16),I:
BEEP:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):N
EXT:PLAY"O4L16V15CEG8CEGBCEG84","O5L16V1
5CEG8CEG8CEG84":LE=LE-1:IFLE>0THEN70
190 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*
2+1:E=16:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE7,8:PR
INT"GAME OVER!":LOCATE10,15:PRIN
T"HIT SPC KEY!":PLAY"O4L8V15CEG8GECGCEGB
GECG81","O3L8V15CEG8GECGCEGBGECGB1":GOSU
B280

```

BY 横沢和明

ミルキーを
なめながら



こんにちは。私は今、ミルキー
をなめながらこれを書いていま
す。ところで左の絵、どうです。
嫌な顔でしょう。こいつは某ぼ
のほのに似ていますが、あらゆ
る面で某ぼのほのとはことなり
ます。口もとを見れば一目瞭然
です。で、こいつは、いつち
よまえに名前が付いています。
「ぶりぶり・マシーン」というの

です。ちよつと変わっているでしょ？ この名前の由来は、うちわ(パ
タパタするやつではない/)の人でないとわからないでしょう。それは
さておき「まっくすくんの……」がPART6までできたのでそれが送
ります。だから採用して！ ね！ ね！ ね！

```

200 IFSTRIG(0)THEN50ELSEIFSTICK(0)THENS
C=0:LE=3:CLS:GOTO70ELSE200
210 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO15:Q=J*2:W=I*
2+1:E=8:GOSUB260:NEXT:NEXT:LOCATE8,8:PR
INT"CONGRATULATIONS!":LOCATE10,15:PRINT"H
IT SPC KEY!":CO=4
220 PLAY"O5L4S14M1000CEGEGEG8GEG8GEGECBC
","O4L4S14M1000CEGEGEG8GEG8GEGECBC8C","O7L
4S14M1000CEGEGEG8GEG8GEGECBC8C"
230 IFSTRIG(0)THENBEEP:VPOKE8217,79:GOTO
50ELSEVPOKE8217,CO*16+15:CO=CO+2:IFCO=16
THENCO=4
240 IFPLAY(0)THEN230ELSE220
250 LOCATE12,8:PRINT"<NEAGLE>":LOCATE4,1
0:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS":LOCAT
E10,19:PRINT"HIT SPC KEY!":FORI=0TO1:I=-
STRIG(0):NEXT:CLS:RETURN
260 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(192+E):CHR$(194+
E):LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(193+E):CHR$(19
5+E):RETURN
270 LOCATE3,23:PRINTUSING"#####
#####
# #";SC;HS;ST;LE:RETURN
280 IFSC>HSTHENHS=SC:RETURNELSERETURN
290 DATA030C10202C42404080E082E24040201F
C03008043442020201074147020204F8,00030F1
F13303F3F7F1F7D103F3F1F0000C0F0F8C8BCFCF
CFEF8BE88FCFCF800
300 DATA030F1E3D3C7E6743C180808000000000
C0F0783C3C7EE6C283010101000000000,0F01000
0000000010100000000000010F00E0783C3E7EE7C
8C3E77E3E3C78E000
310 DATA000000000808080C143677E3C3C1E0F03
0000000001010183C2E67E3CBC78F0C0,00071E3
C7C7EE7C3D3E77E7C3C1E0700F08000000000000
0800000000000000080F0
320 DATA6DDBB66DDBB469DAB369D8B66DD8866D
B66DD8866D1B96CDDB862DDB866DD8B6,191,7FF
8E2CEDC98B0B0B08080C0C0E0F87FFE1FC7C3030
101010101010303071FFE,79

```




```

330 DATA007F405D5B574F5F5F5F5F5E407F00
00FE02FAFAFAFAF2E2CA9A326A02FE00,111
340 DATABBAAGGFFBBAAGGFFBAGFBAGFBAGFBAGFBAGB
EDCDEDCDEDCDFFFAAGFBAGFEAGFBAGFEBAAGGFF
EEDDEEGG
350 DATA95108004C0028102000088040000C292
9504,20,8604C842A2089010C4088200C0028844
8A04,24,A0008BD09008900890089008C806C3C2
A810,28,8200820099808200E522000080809000
8200,16,8C08A490824291008084D10284108840
8408,24
360 DATA86300000C80A841091448410C80A0000
8630,24,948080808010B0068A8480808480A012
9000,20,8100840AA10081048820C1008108A000
8100,16,8408A08091228220D41884809248A400
8010,24,A2400000A41482A4920080108400C242
A000,20

```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ニグルキャットの座標⇒×16して表示

XX、YY……ニグルミサイルの座標⇒×16して表示

■テキスト座標

Q、W……各キャラクタ(地面、バボン、壁)の表示用座標

■その他の変数

A\$……BGM(1音ぶん)

C……各キャラクタの色

CO……全面クリアデモでのバボン色変え用

D\$……面データ変換用

E\$……スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、面データ読みこみ用

E……表示キャラクタ選択用

FNX……ミサイル移動先判定用(ユーザー定義関数)

FNZ……ニグルキャット移

動先判定用(ユーザー定義関数)

HS……ハイスコア

I、J……ループ用

KA……各ステージごとのバボンの数

KK……現時点でのバボンの数

LE……残りのニグルキャットの数

M……BGM用カウンタ

M\$……BGMデータ

R(n, m)……面データ

S……カーソルキー入力用

SC……スコア

ST……ステージ数

S\$……スプライト定義用

V……太文字処理用

プログラム解説

10 初期設定

20 スプライトパターン定義

30 太文字処理

40 キャラクタパターン定義、

BGMデータ読みこみ

50 ゲームごとの初期設定



60 面データ読みこみ、セット

70 面表示

80 ニグルキャットの位置など初期化、ユーザー定義関数の定義

90 ニグルキャット移動処理、ミサイル発射用キー入力

100 BGM、行90へ

110~150 ミサイル発射処理

110 ニグルキャット表示、効果音

120 ミサイル発射地点のセット

130 ミサイル移動

140 あたり判定、スコア計算、アウト判定

150 クリア判定、スプライ消去

160~170 面クリア処理

160 メッセージ表示

170 BGM、全面クリア判

定

180 アウト処理、ゲームオーバー判定

190 ゲームオーバー処理

200 リプレイ処理

210~240 全面クリア処理

210 メッセージ表示

220~240 全面クリアデモ、スペースキー入力待ち

250 タイトル画面作成

260 キャラクタ表示サブ

270 スコアなどの表示サブ

280 ハイスコア処理

290~310 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

320~330 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

340 BGMデータ(行40で読みこみ)

350~360 面データ(行60で読みこみ)

プログラム確認用データ

(使い方は49ページを
見てください)

10 > 91	20 > 39	30 > 22	40 > 246
50 > 231	60 > 189	70 > 118	80 > 109
90 > 7	100 > 133	110 > 93	120 > 249
130 > 203	140 > 178	150 > 172	160 > 80
170 > 129	180 > 22	190 > 90	200 > 131
210 > 148	220 > 152	230 > 244	240 > 33
250 > 38	260 > 109	270 > 62	280 > 241
290 > 161	300 > 161	310 > 161	320 > 146
330 > 227	340 > 128	350 > 168	360 > 222



④単純そうでも奥が深い



当選者
発表

●2月号ソフトプレゼント当選者④。「ソフィア」=〈岩手県〉浅利佳之〈東京都〉鈴木成〈静岡県〉増田真一〈愛知県〉白神裕久〈大阪府〉松本宗一郎「刑事〈大
打撃〉」=〈埼玉県〉白井憲志〈岐阜県〉石原正信〈三重県〉角島幸雄〈広島県〉長岡宗道〈山口県〉広末有「プロ野球FAN」=〈青森県〉木村嘉晃〈三重県〉野村伸〈兵庫
県〉船曳宗人〈長崎県〉栗元健一〈宮崎県〉市園裕樹



レスキュー

バップ

RESCUE VAP

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

```

10 '--- RESCUE VAP -----
20 '-----INIT-----
30 SCREEN 1,0:WIDTH 30:KEY OFF:COLOR 14,
1,1:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DIM W(29)
40 GOSUB 760:DEFUSR=&H90:A=USR(0):ON INT
ERVAL=1200 GOSUB 470
50 GOSUB 580:HI=0
60 CLS:SC=0:FOR I=1 TO 28:W(I)=22:NEXT:X
(0)=10:Y(0)=1:JP(0)=0:YY(0)=0:B=3:O=0:PF
=0:TIME=0:GOSUB 440
70 INTERVALON
80 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT"ン";STR
ING$(28," ");":NEXT:PRINT STRING$(30,
"ン");
90 LOCATE 4,0:PRINTUSING "SCORE#####
BOMB###";SC;B
100 '-----MAIN-----
110 FOR P=0 TO 0
120 V(P)=VPEEK(6144+X(P)+(Y(P)+1)*32)
130 IF V(P)<>32 THEN PLAY"S10M400020C8":
GOSUB 370:JP(P)=8
140 IF JP(P)>0 THENYY(P)=-1:JP(P)=JP(P)-
1 ELSE YY(P)=1
150 IFY(P)+YY(P)=0 THEN YY(P)=0:JP(P)=0
160 S=STICK(0):XX(P)=(S=7ANDX(P)>1)-(S=3
ANDX(P)<30)
170 IF VPEEK(6144+X(P)+XX(P)+(Y(P)+YY(P)
)*32)<>32 THEN 190
180 X(P)=X(P)+XX(P)
190 Y(P)=Y(P)+YY(P):PUT SPRITE P,(X(P)*8
,Y(P)*8),10+P,XX(P)+1
200 IF STRIG(0) AND B>0 AND P=0 THEN GOS
UB 410
210 BX=INT(RND(1)*28)+1:W(BX)=W(BX)-1:IF
W(BX)=0 THEN LOCATE BX,W(BX):PRINT"ン":
GOTO 500
220 IFW(BX)>22THENW(BX)=22ELSELOCATE BX,
W(BX):PRINT"ン";
230 IF X(P)=PX AND ABS((Y(P)*2)-PY)<2 TH
EN PLAY"05S10M2600G16":PUTSPRITE3,(0,209
),0,PW:PF=0:PY=0:PX=0:ON PW-2 GOSUB 290,
300,320,330
240 NEXT P
250 LOCATE 4,0:PRINTUSING "SCORE#####
BOMB###";SC;B
260 IF PF=0 THEN 110
270 PY=PY+1:PUTSPRITE3,(PX*8,PY*4),7,PW:
IF PY=50 THEN PF=0
280 GOTO 110
290 B=B+5:RETURN
300 O=O+1:GOSUB 440:IF O=3 THEN P=O:O=0:
FORI=1TO2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
310 RETURN
320 RETURN 500
330 BP=0:FORI=1TO28:BP=BP+W(I):NEXT:SC=S
C+(638-BP)*2
340 FOR I=1 TO 28:W(I)=22:NEXT:FORI=1TO2
1:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(28,""):NEXT
350 B=0:RETURN
360 '-----BREAK CHR-----

```

by 松本.K

入試が迫る

ども、3か月ぶりに登場の松本です。このゲームはスピードやその他の面で改造の余地があったので、採用されるとは思ってなかったのです。ほんとはあと5日で私立の入試なんだけど、この号が発売されるころにはもったきつい公立の入試が迫っているさ！ 全国の中学2年生の諸君、いまのうちに勉強していなさいね。



```

370 IF Y(P)=>21 THEN RETURN ELSE IF Y(P)
>16 THEN T=Y(P)-(Y(P)-16) ELSE T=Y(P)
380 FOR I=Y(P) TO T+5:LOCATEX(P)-1,I:PRI
NT" ";W(X(P)-1)=W(X(P)-1)+1:NEXT
390 SC=SC+(21-Y(P)):RETURN
400 '-----BOMB-----
410 PLAY"S12M1202C1":FOR I=Y(P) TO 21:LO
CATE X(P)-1,I:PRINT" ";SC=SC+2:NEXT:W(X
(P)-1)=22:A=USR(0)
420 B=B-1:RETURN
430 '-----INIT2-----
440 X(1)=12:X(2)=14:Y(1)=1:Y(2)=1:JP(1)=
0:JP(2)=0:YY(1)=0:YY(2)=0:B=B+3
450 RETURN
460 '-----P ITEM-----
470 PW=INT(RND(1)*4)+3:PF=1:TIME=0
480 PX=INT(RND(1)*27)+2:PY=0:RETURN
490 '-----GAME OVER-----
500 INTERVAL OFF:A=USR(0):PLAY"01S8M20C2
"
510 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
520 FORI=0TO3:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT
530 LOCATE10,12:PRINTSC;"PTS."
540 IF SC>HI THEN HI=SC
550 IF STRIG(0)=0 THEN 550
560 GOSUB 580
570 '-----TITLE-----
580 CLS:C=0:D=0
590 LOCATE 0,0:PRINT "HIGH SCORE";HI
600 LOCATE 4,3:PRINT "33333 RESCUE VAP 3
3333"
610 LOCATE 8,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
620 LOCATE 0,5:FORI=0TO299:PRINT"ン";NEX
T
630 FOR I=C TO C+7:D=D+1
640 A$=BIN$(VPEEK(BASE(9)+I))
650 B$=RIGHT$("00000000"+A$,8)
660 LOCATE 11,D+5
670 FOR J=1 TO 8
680 IF MID$(B$,J,1)="1" THEN PRINT"3"; E
LSE PRINT" ";
690 NEXT J,I
700 LOCATE 11,16:PRINT T$(C/8)
710 FOR I=0 TO 999:IF STRIG(0) THEN RETU
RN 60
720 NEXT

```




```

730 C=C+8:IF C>48 THEN C=0
740 D=0:GOTO 630
750 '-----CHR SET-----
760 FOR I=0 TO 6:S$=""
770 FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
780 S$=S$+CHR$(A):NEXT
790 SPRITE$(I)=S$:NEXT
800 FOR I=1 TO 2:READ A
810 FOR J=0 TO 7:READ B$
820 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+B$):NEXT J,I
830 VPOKE BASE(6)+27,&H81
840 VPOKE BASE(6)+26,&H4A
850 FORI=26TO727:V=VPEEK(I):VPOKE I,V OR
V/2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,49:NEXT
860 FORI=0TO6:READ T$(I):NEXT
870 RETURN
880 DATA FC,BF,F7,FF,22,77,F3,77
890 DATA 7E,FF,DB,FF,42,E7,C3,E7
900 DATA 3F,FD,EF,FF,44,EE,CF,EE
910 DATA CD,4E,D2,F8,A2,B2,ED,F3
920 DATA 4E,6F,CF,DE,FF,DE,2E,9E
930 DATA 43,E6,9F,CD,1E,7E,CD,44
940 DATA AC,3E,8F,1A,4C,3D,7F,22
950 DATA 22,22,84,8E,6E,E1,03,EE,3E
960 DATA 214,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00
970 DATA " VAP "," VAP "," JAM "," GO
D "

```

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……バップとその分身の座標⇒×8して表示
 XX(n)、YY(n)……バップとその分身の座標増分
 PX、PY……アイテムの座標⇒×8して表示

■その他の変数

A……USR関数呼び出しおよびデータ読みこみ用
 A\$, B\$……タイトルデモ時のキャラクタパターンデータ変換用
 B……爆弾の数
 BP……神様をとったときのスコア計算用
 BX……どの邪悪な心を伸ばすか決定用
 C……タイトルデモ時のキャラクタ表示用アドレス値
 D……タイトルデモ時のキャラクタ表示用Y座標
 H I……ハイスコア
 I、J……ループ用
 JP(n)……バップとその分身のジャンプカウンタ
 O……画面に表示されているバップとその分身の数

P……ループ用(おもにバップとその分身の座標用配列の添字として使用)
 PF……アイテム出現判定フラグ
 PW……出現アイテムの種類
 R……乱数初期化用
 S……カーソルキー入力用
 SC……スコア
 S\$……スプライトパターンデータ読みこみ用
 T……邪悪な心消去用
 T\$(n)……タイトルデモ時の登場キャラクタ名表示用
 V……太文字処理用
 V(n)……バップとその分身の足もとにあるキャラクタのキャラクタコード
 W(n)……邪悪な心の高さ

プログラム解説

10~20 REM文
 30~50 画面モード設定、タイム割りこみ定義、各サブルーチンへ飛ぶ
 60 変数初期設定
 70 タイマ割りこみ許可
 80~90 ゲーム画面表示
 100 REM文
 110~240 バップとその分身の移動処理

110~130 バップとその分身の足もとに邪悪な心があるかの判定

140 バップとその分身のジャンプ判定処理

150 バップとその分身が天井についたときの処理

160~190 カーソルキー入力、バップとその分身の移動処理

200 爆弾使用判定

210~220 邪悪な心表示、ゲームオーバー判定

230 バップとその分身がアイテムを取ったかの判定

250 スコア、爆弾の数表示

260~280 アイテム落下処理

290 「はれい」をとったときの処理サブルーチン

300~310 「よるい」をとったときの処理サブルーチン

320 「ジャム」をとったときの処理サブルーチン

330~350 「神様」をとったときの処理サブルーチン

360 REM文

370~390 邪悪な心消去サブルーチン

400 REM文

410~420 爆弾使用処理サブルーチン

●プログラム確認用データ (使い方は49ページを 見てください)

10> 35	20> 73	30> 181	40> 153
50> 32	60> 62	70> 147	80> 5
90> 167	100> 117	110> 154	120> 181
130> 246	140> 185	150> 39	160> 150
170> 78	180> 79	190> 71	200> 22
210> 153	220> 36	230> 157	240> 243
250> 167	260> 249	270> 61	280> 201
290> 188	300> 30	310> 142	320> 85
330> 237	340> 3	350> 8	360> 117
370> 114	380> 12	390> 75	400> 124
410> 127	420> 187	430> 123	440> 8
450> 142	460> 27	470> 42	480> 132
490> 115	500> 68	510> 127	520> 136
530> 11	540> 112	550> 233	560> 229
570> 19	580> 152	590> 3	600> 46
610> 80	620> 199	630> 2	640> 229
650> 100	660> 115	670> 213	680> 129
690> 140	700> 155	710> 175	720> 131
730> 99	740> 83	750> 104	760> 121
770> 43	780> 142	790> 138	800> 0
810> 44	820> 255	830> 125	840> 183
850> 166	860> 231	870> 142	880> 141
890> 138	900> 249	910> 129	920> 135
930> 133	940> 131	950> 150	960> 147
970> 220			



●邪悪な心を踏みつぶせ

430 REM文

440~450 バップの分身の初期座標等設定サブルーチン

460 REM文

470~480 アイテムの初期座標等設定サブルーチン

490 REM文

500~560 ゲームオーバー処理

570 REM文

580~740 タイトルデモ

750 REM文

760~870 スプライト、キャラクタ定義等サブルーチン

880~940 スプライトパターンデータ(行780で読みこみ)

950~960 VRAMのパターンジェネレーターテーブルのアドレス、キャラクタパターンデータ(行800~810で読みこみ)

970 登場キャラクタ名のデータ(行870で読みこみ)



当選者
発表

●2月号FFBプレゼント当選者①/「ガリーブロック」=青森県木村浩一(富山県)岡田茂久(大阪府)花房健(兵庫県)徳増亘(長崎県)佐藤弘幸/「ダイレス〜ガール〜」=北海道高野貴司(千葉県)川端秀雄(東京都)加藤正二(服部秀一(新潟県)中村毅/「ネットワークゲームアダプタII」=千葉県古屋孝三(東京都)中野治正(高知県)植松茂



ザ
THE TOWER
オブ
ドラゴン
OF DRAGON

竜の塔

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は48ページにあります

```

10 '... THE TOWER OF DRAGON ...
20 CLS:KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,3:WIDT
H32:DEFINT A-Z:DEFUSR=342:LOCATE12,10:PRI
NT"おまじくさい"
30 FORK=0TO14:FORI=0TO7:READR$:VPOKEBASE
(7)+(101+K)*8+I,VAL("&H"+R$):NEXT:NEXT
40 FORI=5TO7:S$="":FORJ=0TO31:READR$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+R$)):NEXT:SPRITES(I)=S$
:NEXT:S$="":FORI=0TO3:READR$:S$=S$+CHR$(
VAL("&H"+R$)):NEXT:FORI=1TO4:SPRITES(I)=
S$:NEXT
50 VPOKEBASE(6)+12,&HE1:VPOKEBASE(6)+14,
&HC3:VPOKEBASE(6)+15,&H44:FORI=6TO11:VPO
KEBASE(6)+I,&HD1:NEXT
60 FORK=0TO1:FORI=48*8TO90*8+7:J=VPEEK(I
):VPOKEI,JORJ/2:NEXT:NEXT
70 '***** ハジマリ *****
80 O=0:P=0:R=0:FORI=1TO4:A(I)=0:B(I)=0:C
(I)=0:E(I)=10:X(I)=24:Y(I)=0:NEXT:GOSUB7
30
90 LOCATE8,6:PRINT"THE TOWER OF DRAGON":
LOCATE14,8:PRINT"し の m":LOCATE10,16:PRIN
T"BY とみさわ まさかず"
100 LOCATE11,21:PRINT"PUSH SPACE":IFSTR
IG(0)=0THEN100
110 CLS:LOCATE11,6:PRINT"なんにんようて`さか?":LO
CATE12,10:PRINT"1 ふたりよう":LOCATE12,12:PR
INT"2 さんにんよう":LOCATE12,14:PRINT"3 よにん
よう":LOCATE8,21:PRINT"PUSH SELECT NUMBER"
120 PLAY"1150M9000S804A2.G2R4L8FAFA4.",
"1150M9000S804D4R2D2.O3B4.O4C8",
"1150M9000S804D8C8L160DDDR403B2A403DDDDDDDD"
130 AS=INKEY$:IFAS$="1"THENP=2ELSEIFAS$="2
"THENP=3ELSEIFAS$="3"THENP=4ELSE130
140 CLS:FORK=0TO12:LOCATE,K:PRINTSTRING$
(32,"s"):NEXT:FORJ=0TO12:LOCATE29,J:PRIN
T"r":NEXT:FORK=5TO7:LOCATE,K:PRINTSTRING
$(32,"y"):NEXT:FORJ=5TO7:LOCATE3,J:PRINT
"r":NEXT
150 LOCATE1,14:PRINT"
┌ ────┐
└ ────┘":K=17:FORI=0TO1:LOCATE1,K:PRI
NT"┌ ────┐":K=22:NEXT:LOCAT
E23,17:PRINT"┌ ────┐"
160 LOCATE1,19:PRINT"┌ ────┐ ちゅうしやちのHP&アイテム ────┐
└ ────┘":FORI=2TO21:LOCATE1,I:PRINT"┌
└ ────┘":NEXT
170 LOCATE3,0:PRINT"grhrjrprjrirjrjrjror
rgrhrn":LOCATE3,4:PRINT"nrrrgrerorereri
rererererprn":LOCATE3,8:PRINT"nrrhrqrpr
qrqrqrqrqrirgrirn":LOCATE3,12:PRINT"frkr
krkrkrkrkrkrkrkrkrprn"
180 FORI=1TO2:PUTSPRITEI,(24,0),4+I,I:NE
XT:IFP=3ORP=4THENPUTSPRITE3,(24,0),7,3:I
FP=4THENPUTSPRITE4,(24,0),8,4
190 LOCATE1,15:PRINT"1トラコッンをたおせ!!
┌ ────┐┌ ────┐┌ ────┐┌ ────┐
└ ────┘└ ────┘└ ────┘└ ────┘":LOCATE1,16:PRINT"┌ ────┐
SPACE ┌ ────┐┌ ────┐┌ ────┐":PLAY"V1504L16CDEGCE"
,"V1503L4CEC"
200 '***** メインルーチン *****
210 LOCATE24,22:PRINT"
":GOSUB650

```

BY 富沢政和

超スーパー
すごろくゲーム



初投稿で初採用です。うれしいよー、おんどりやー。このゲームといっしょに送った丸罰ゲーム、泣くでない。このゲームのタイトルは、ぼくがまえに作ったテキスト・AVGのタイトルと同じ。しかし今では超スーパーすごろくゲームに！ このゲーム、はじめは宇宙をテーマにしたすごろくでしたが、背景が真っ黒だったので改題したわけです。あつぽくは現在中3です。2月18日に受験です。まだいつかお会いしましょう。

```

220 IFR<>1THENR=5
230 FORJ=RT08:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:IF
R=1THEN690ELSEO=O+1:IFO=P+1THENO=O-P
240 IFSTRIG(0)=0THEN240ELSE:LOCATE2,15:P
RINT"PLAYER";O;"のは`んて`s."":PLAY"V1506L16C
EC"
250 GOSUB620
260 IFY(O)=0ORY(O)=64THENX(O)=X(O)+8*L:I
FY(O)=0THENJ=0:GOTO290ELSEIFY(O)=64THENJ
=64:GOTO290
270 IFY(O)=32ORY(O)=96THENX(O)=X(O)-8*L:
IFY(O)=32THEN320ELSEIFY(O)=96THEN340
280 IFY(O)>0ANDY(O)<32THENY(O)=Y(O)+8*L:
J=0:GOTO300ELSEIFY(O)>64ANDY(O)<96THENY(
O)=Y(O)+8*L:J=64:GOTO300ELSEIFY(O)>32AND
Y(O)<64THENY(O)=Y(O)+8*L:GOTO330
290 IFX(O)>232THENY(O)=Y(O)+(X(O)-232):X
(O)=232
300 IFY(O)>32+JTHENX(O)=X(O)-(Y(O)-(32+J
)):Y(O)=32+J
310 GOTO350
320 IFX(O)<24THENY(O)=Y(O)+(24-X(O)):X(O
)=24
330 IFY(O)>64THENX(O)=X(O)+(Y(O)-64):Y(O
)=64
340 IFY(O)=96ANDX(O)<24THENX(O)=24
350 FORI=1TOL:PLAY"V1504F16":NEXT:PUTSPR
ITEO,(X(O),Y(O)),4+O,0
360 '***** トコニマツタカ *****
370 Z=6144+X(O)*8+(Y(O)*8)*32:M=VPEEK(Z)
:IFM=113THENE(O)=E(O)-2:PLAY"V1504L16BAG
FEDC",
"V1504E4C8."ELSEIFM=103THENE(O)=10
:PLAY"V1504L16CDEFGAB",
"V1505C8.E4"
380 LOCATE2,15:IFM=101THENPRINT"スケルトンか`あ
らわれた。":GOTO550ELSEIFM=113THENPRINT"と
`くめまに はいってしまった。":GOTO460
390 IFM=103THENPRINT"おしろて` たいりよく かいふく。"E
LSEIFM=112THENPRINT"と`うくつ き めれた。"EL
SEIFM=102THENPRINT"トラコッンか`あらわれた。":EL
SEIFM=110THENPRINT"もう1かいルーレットをまわせます。":PL
AY"V1504C4B8":GOTO250ELSEIFM=104ORM=105O
RM=111THENPRINT"アイテムをとった。":PLAY"
V1506B2"

```



変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標

■テキスト座標用

X、Y……アイテム表示用座標

■その他の変数

A\$……キー入力用

A(n)……剣を取ったかのフラグ

B(n)……よろいを取ったかのフラグ

C(n)……シールドを取ったかのフラグ

E(n)……各プレイヤーのHP(ヒットポイント)

I、J、K……ループ用

L……ルーレットの数値

M……プレイヤーが止まったマスの判定用

O……順番の判定用

P……プレイヤーの人数決定用

R……ドラゴンと戦ったかのフラグ用(ドラゴンと戦うとR=1)

R\$……データ読みこみ用

S……サウンドデータ読みこみ用

SS……スプライト定義用

T……敵のHP

Z……プレイヤーの止まったマ

スのキャラクタを読み出すためのVRAMアドレス用

プログラム解説

10 REM文

20 初期設定

30 キャラクタ定義

40 スプライト定義

50 キャラクタのカラー設定

60 太文字処理

70 REM文

80 変数初期設定

90~100 タイトル画面作成

110 セレクト画面作成

120 BGM

130 プレイヤーの人数の決定

140~190 ゲーム画面作成

200 REM文

210 敵のHPの表示を消す

220~230 敵のスプライト表示を消す

240~250 順番を表示してルーレットの処理ルーチンへ

260~350 プレイヤーの移動処理

360 REM文

370~400 プレイヤーの止まったマスの判定とメッセージの表示

410~450 取ったアイテムの表示

460 プレイヤーのHP表示サブルーチンへ

470 洞窟に入ったときの処理

(ワープ処理)

480 ゴールに着いたときの処理(ドラゴンの表示)

490 REM文

500 プレイヤーがやられたときの処理(メッセージ表示、城までプレイヤーをもどす)

510~530 プレイヤーのHPとスプライト表示

540 REM文

550~570 敵のHP決定と表示、敵のスプライト表示

580~590 戦闘処理

600 敵を倒したときの処理

610 REM文

620~630 ルーレットの処理(メッセージの表示、ルーレットをまわす)

640 REM文

650~670 プレイヤーのHP表示

680 REM文

690~710 ゲーム終了

720 REM文

730 ドラゴンの表示(タイトル画面)

740 REM文

750 効果音データ読みこみ

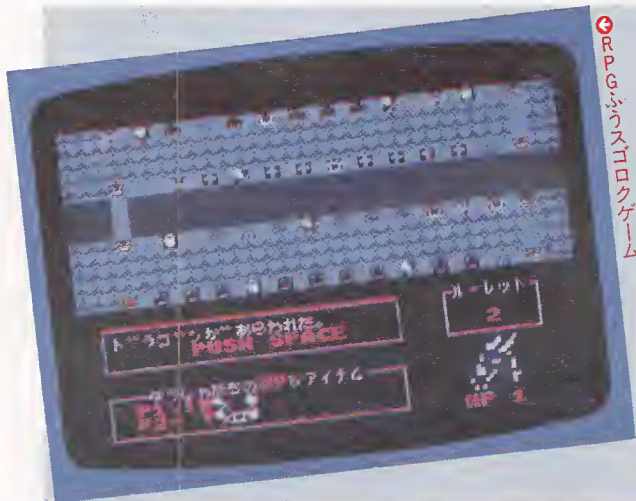
760 REM文

770~780 キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)

790~810 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

820~830 効果音データ(行760で読みこみ)

840 REM文



プログラム確認用データ

(使い方は49ページにあります)

10>105	20>153	30>27	40>52
50>171	60>129	70>236	80>189
90>104	100>168	110>165	120>150
130>13	140>147	150>122	160>160
170>37	180>252	190>227	200>155
210>96	220>164	230>30	240>83
250>237	260>225	270>168	280>215
290>118	300>6	310>216	320>152
330>223	340>47	350>108	360>231
370>144	380>243	390>3	400>52
410>14	420>10	430>23	440>154
450>148	460>11	470>239	480>55
490>92	500>81	510>11	520>223
530>117	540>50	550>77	560>29
570>237	580>153	590>11	600>199
610>254	620>13	630>217	640>157
650>57	660>97	670>142	680>226
690>91	700>254	710>252	720>145
730>14	740>156	750>146	760>62
770>130	780>142	790>245	800>138
810>247	820>138	830>188	840>96



季間奨励賞発表

ダーツ

総合力で『DART』に決定!



① 純粋に楽しいのです

第1回 季間奨励賞 「DART」——真鍋武志(Beta.K)

大阪府 高校2年

毎季節ごとに編集部が定める特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品に与えられる季間奨励賞。第1回(1988年1〜3月号掲載)はRP部門1画面タイプが対象でした。

期間内に採用された対象作品24本のなかから、ファンダム担当者7人による第1次選考で「パソコンダービー」、「でる杭は打たれる」、「WIND-GOLF」、「晴れ、ときどき爆弾」、「DART」の5本の作品をノミネートし、さらに「どれだけのゲームに夢中になったか」を話しあった結果、「でる杭」、「晴れ」、「DART」が残りました。そして、7人の投票の結果「DART」を奨励作品に決定しました。ゲーム全体のバランスが高く評価されたものです。

ただ、このゲームは、他機種

版からの移植であり、授賞には適さないのでは……という意見も出ました。しかし、投稿作品に同封されていた手紙(編集部注:右のカコミがその手紙からの抜粋。もともと、「DART」は作者から投稿された3種類のダーツゲームのうち1本にすぎず、ほかの2本はボツになっています)が「移植」と「オリジナリティ」について卓抜な論を展開しており、審査員一同納得してしまいました。第1回季間奨励賞を受賞した真鍋武志さんには、奨励金として3万円が贈られます。また、第2回季間奨励賞(1988年4〜6月号掲載作品が対象)は、第1回に引き続きRP部門1画面タイプを奨励しています。

みなさまの、秀作、力作をお待ちしています。

受賞のことは

② ポシェット時代のBeta.K

季間奨励賞、ありがとうございます。この「DART」は、2月号で1画面の特集をしていたので、1画面タイプが採用されやすいと思い、2年前、ポシェットのハーブ部門に投稿してボツになったものを、1画面に圧縮して改良を加え再度投稿したものです。次回作は、いっぱい作ってあるのですが、手紙を書くのが面倒でなかなか送れないでいます。



オリジナルと移植のはざまで Beta.K

ダーツというテーマから3本作ってみました、いかがなものでしょう? 「ウソをいっちゃいけないな! キミが作ったのは移植の1本だけで、あとは僕の作ったものじゃないか」なに? だれだおまえは! 「私の名前はK.Beta²」なんだって! K.Beta²はポシェット休刊とともに消えたはず! 「はっはっは! キミのゲームが総ボツにならぬよう、オリジナルダーツゲームを作ったんだよ」笑わせるな! 見た目の華やかな演出にとらわれたプログラマーがゲームをじっくりまわして、おもしろさは、さっぱりというゲームを何度か遊んだことがあるぜ、それも一流といわ

れるプログラマーのな! ゲームの複雑さと派手さに惑わされて、ゲームの本質を見失っているプログラマーが多いということさ。それならシンプルなゲームのほうがおもしろい。「まるでオレの2本がつまらないとでもいうようないい方だな。ダーツに別の要素をつけたらいいかな」※編集部注:このさき2人の討論が続きますが、スペースの関係で省略。結局、「DART」はただの移植ではなく、画面、ダーツの飛び方、音楽、そして操作方法など、ゲームの大切な要素にアイデアをこらしており、これこそオリジナルの極致なのだという結論に至ります。このゲームに関してはまさにそのとおりです。

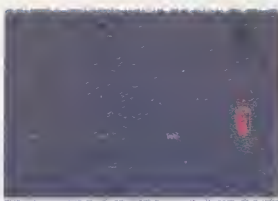
そのほかの候補作品

パソコンダービー



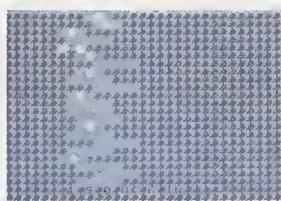
① 動きがリアルな競馬ゲーム (1988年1月号掲載)

でる杭は打たれる



② ことわざがアイデアを生んだ (1988年2月号掲載)

WIND-GOLF



③ 1画面でクラブ選択まで付いて (1988年2月号掲載)

晴れ、ときどき爆弾



④ 爆弾の雨が今日も降る (1988年3月号掲載)

投稿プログラマのみなさまへ

「ファンダム」は読者の投稿プログラムで構成されています。一部編集部で手直ししたりすることはあっても、掲載プログラムは原則として投稿者のみなさんの作品です。

ところが、編集部「あの作品は、盗作ではないか」という非常に残念な情報が寄せられることがあります。そのうち、いくつかは誤解であったり、たまたま同じ作者の別のプロ

グラムのことだったりするのですが、なかには、ほんとうに盗作かもしれないと思われるものが実際にあり、現在調査中です。心あたりのある「作者」は手紙で結構ですので、今のうちに正直なところを教えてください。

また、採用のときはかならず「参考文献」を確認するようにしていますが、参考作品・文献を隠していると思われるケースがありました。これもときには大問題となる可能性があるため、かならず正直に書くようにしてください。

MSXの音楽とサウンド



セッション8

解説
と
プログラム
よっちゃん

楽譜からMML MSXからバッハ

今回はちょっと趣向を変えて、楽譜をMML (PLAY文のデータ) に置き換えるときの基礎を解説しよう。サンプルはおそれおおくもバッハ。MSXからの音に心がなごむ。

前回まではどうやらたおもしろい音を作ることができるかということを中心に話を進めてきたのだが、今回は「楽譜をMMLのデータに置き換える」とい

う点にしぼってみよう。

楽譜と聞いただけで苦手意識を感じる人もいるかもしれないけど、やってみるとけっこうかんたんなものなのだ。

楽譜を見ながらプランを練る

右ページの上に掲載されている譜面が、今回チャレンジするバッハの「アリア・二短調」。短い曲だし、高音部と低音部の2つのパートだけなので、PSGで鳴らすのに適しているのだ。

とはいっても、いきなりMMLに直すのはちょっとたいへんなので、まず楽譜を見ながらプランを練らなくては。

とりあえず、右の図1のように、高音部、低音部をそれぞれ

4小節ずつに区切り、1ブロックごとに文字変数入れておく。次に1ブロックずつMMLに置き換えていき、あとで順番にPLAY文で演奏していけばいいというわけ。

このやり方なら、楽譜とMMLの対応がわかりやすく、入力しやすく、エラーの訂正もやりやすい。それに、同じパートの繰り返しのときに文字列の使い回しもできる。

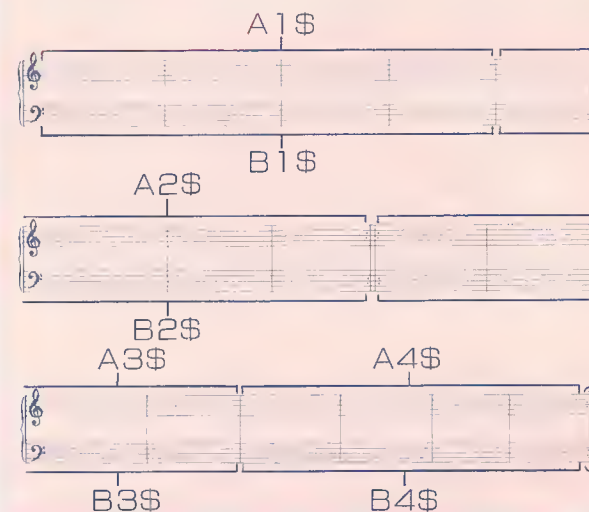
ブロックごとにMMLに翻訳する

では、実際に高音部の最初の4小節をMMLに直してみることにしよう。まず、Oコマンドでオクターブの範囲を指定する。最初の音はト音記号のあとのもっともよく使われる音域にあるので「O4」。次に、音符の長さは4分音符なので「L4」。音の高

さは「レ」なので「D」となる。次の音は音域、音の長さが同じなので、そのまま「D」となる。

2小節目に入ると、4分音符のあとに符点が付いて、1拍半の長さになっているので、MMLのほうも音の長さを1.5倍にするピリオドを付けて「G.」と

図1 譜面を区切る



なる。その次は16分音符なので「L16A」。この次の16分音符は「シ」の音なのだが、曲が二短調でシの音は自動的にフラット(♭)するから「B-」となる。このあとは4分音符にもどって「L4A」。

といった具合に譜面をMMLに翻訳していくと、図2のようになる。ここまでが「楽勝」とい

う人はだいじょうぶ。残りのA2\$~B4\$までをMMLにして、プログラムを組んでみよう。ちょっと難しいと思う人はMMLの使い方をもう一度MSXのマニュアルなどで確認しておいたほうがいだろう。

というわけで、MMLの文字列を変数に入れ、楽譜の順番に鳴らすプログラムをとりあえず作ってみると、次のページのリスト1のようになる。

ただし、高音部と低音部の違いをはっきりさせるために、A1\$系のデータは意図的に音域をあげることにして「O5」を基本にしてある。

図2 譜面をMMLに翻訳する

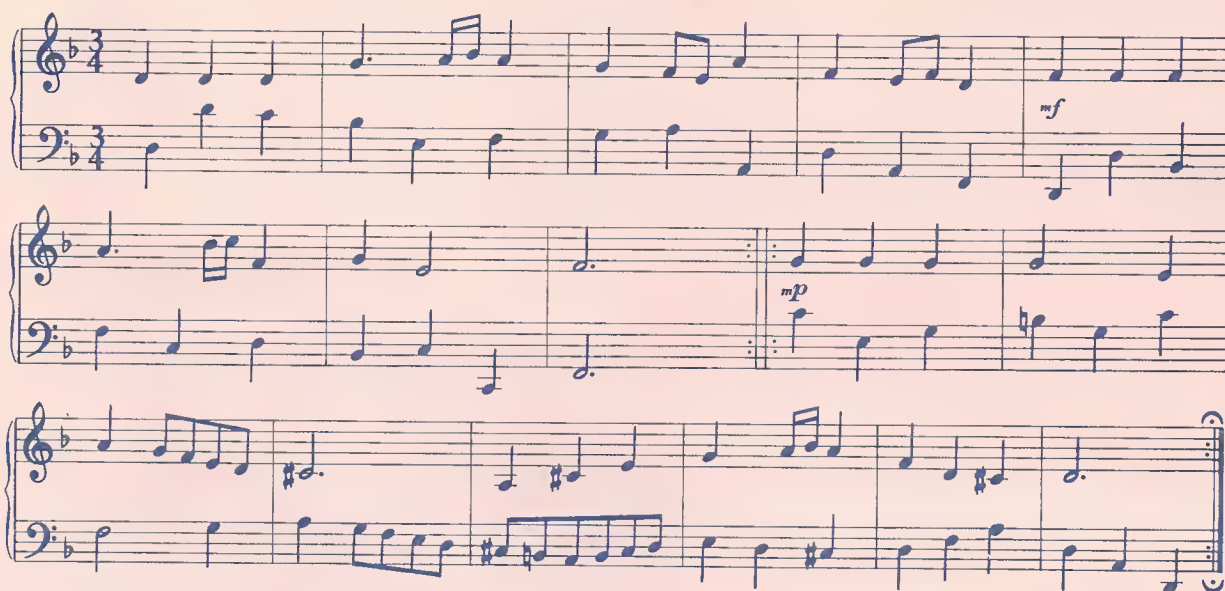


Moderato

Aria d moll

アリア ニ短調

Johann Sebastian Bach



リスト1 『アリア・ニ短調』簡易バージョン

10 SOUND 7,56
 20 A1\$="05L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL4D"
 30 A2\$="05L4FFFA.L16B-06CL405FGL2EF."
 40 B1\$="L403D04DC03B-EFGA02A03D02AF"
 50 B2\$="L402D03D02B-03FC0D02B-03C02CL2F."
 60 A3\$="L405GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
 70 A4\$="L404A05C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
 80 B3\$="L404C03EGBG04C03L2FL4GAL8GFED"
 90 B4\$="L803C+02BAB03C+DL4EDC+DFADO2AD"
 100 PLAY A1\$,B1\$:PLAY A2\$,B2\$
 110 PLAY A1\$,B1\$:PLAY A2\$,B2\$
 120 PLAY A3\$,B3\$:PLAY A4\$,B4\$
 130 PLAY A3\$,B3\$:PLAY A4\$,B4\$

ここでひとくふう——変化をつけるには

リスト1でも、シンプルで悪くはないんだけど、ちょっとものたりない感じもする。もうひとくふうほしくなるところ。そこで、高音部と同じ音の流れで音域が1オクターブ上のデータを作り、これにいろいろなエンベロープをかけて変化をつけてみることにした。いろいろ試してできあがったのがリスト2の「ちょっとくふうバージョン」。リスト1の「簡易バージョン」と比べてみると、すいぶん違うのにビックリするはすだ。

行20～130の文字列データについては、A1\$系が1オクタ

ーフ高くなったC1\$系を加えただけ。行140～200のPLAY文のなかでエンベロープや文字列の組み合わせ方をくふうしているのだ。

まず、行140でチャンネルAにエンベロープがかかるようにする。エンベロープ周期がM30の0とかなり速い。行150で最初の4小節を演奏するのだが、チャンネルA、Bとも同じA1\$のデータで、チャンネルAは音がすぐに減衰(音量が小さくなること)して、そのあとにチャンネルBの音が残るので、木琴をたたいたような感じがする。次の

リスト2 『アリア・ニ短調』ちょっとくふうバージョン

10 SOUND 7,56
 20 A1\$="05L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL4D"
 30 C1\$="06L4DDDG.L16AB-L4AGL8FEL4AFL8EFL4D"
 40 A2\$="05L4FFFA.L16B-06CL405FGL2EF."
 50 C2\$="06L4FFFA.L16B-07CL406FGL2EF."
 60 B1\$="L403D04DC03B-EFGA02A03D02AF"
 70 B2\$="L402D03D02B-03FC0D02B-03C02CL2F."
 80 A3\$="L405GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
 90 C3\$="L406GGGL2GL4EAL8GFEDL2C+"
 100 A4\$="L404A05C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
 110 C4\$="L405A06C+EG.L16AB-L4AFDC+L2D."
 120 B3\$="L404C03EGBG04C03L2FL4GAL8GFED"
 130 B4\$="L803C+02BAB03C+DL4EDC+DFADO2AD"
 140 PLAY "S1M300","V11","V11"
 150 PLAY C1\$,C1\$,B1\$
 160 PLAY "M8000"+C2\$,C2\$,B2\$
 170 PLAY "M1000"+C1\$,A1\$,B1\$
 180 PLAY "M8000"+A2\$,A2\$,B2\$
 190 PLAY "S14M600"+C3\$,C3\$,B3\$
 200 PLAY "M450"+C4\$,C4\$,B4\$
 210 PLAY "S8"+C3\$,C3\$,B3\$
 220 PLAY C4\$,A4\$,B4\$

行160でM8000の0と減衰を遅くしているので、金属をたたいているような音に変わる。行170と行180ではチャンネルBをB1\$、B2\$とオクターブ低いデータにして落ち着いた音にしている。行190ではエンベロープパターンを変えてトレモロ効果を出し、行200でエンベロープの変化スピードを速くしている。

行210でもう1回エンベロープパターンを変えて木琴をすばやく連打しているような効果を出してみた。

じつに、バッハはPSGに適している。興味を持った読者は、『バッハ・ピアノ小品集』(ドレミ楽譜出版社/800円)などの楽譜集でもっとバッハしてみると楽しいだろう。



マイケル君(マイケル 予大に出演中)

TVフィルターFSⅡ「ファミっ子大作戦」TV番組に使用される!!

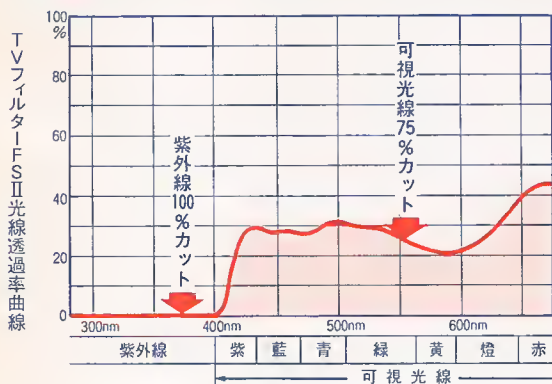
マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評! 半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!



※小売店の皆様へ

すごい売れ行き! 販売店募集中!! お問合せは、06-303-4152まで

※画面上部にTVフィルターFSⅡを使用



テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡ
を申し込みます
希望する型名()
●郵便番号・住所
●氏名・◎・年令
●電話番号

〒577 大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
サンクレスト
係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京 平日 午前10時～午後6時
日・祭日
大阪 平日 午前9時～午後7時
日・祭日 午前9時～午後6時

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

情報募集

1人の読者から送られてきた信長の野望の情報は、レポート用紙120枚におよぶ架空の歴史のドキュメント小説であった。今回は信長の野望にまつわる戦略のすべてがちりばめられた連載小説の第1回。

信長の野望《全・国・版》

～幕名盛氏奮戦記 その1～ by 倉副進(広島県)

弱小大名幕名盛氏の全国統一までの道のりを、秘伝の戦法、戦略をちりばめながらつづる、私的歴史小説。その第1回。

「信長の野望《全・国・版》」における最強のレベル5で、全国を統一できる大名は数少ないといわれている。

信長、家康はよいとしても、その他になると四国の長宗我部、九

州の竜造寺くらいしか生き残れないらしい。関東の北条も第13国安房を補給国とすれば天下統一の夢も出てくるが、それにしてもかなりの忍耐と幸運が必要である。

国の内部が良好で、かつ大名が

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集/■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください/

若くないと統一できないのだ。ちなみに、レベル1から5までで、一般に対戦国の内部がどう変化していくのかを第9国と第10国を例にして調べた結果を表1に示す。

レベル5では、対戦国のデータがすべて高くなっている。上杉の例ではレベル1から5になると、町、石高で3〜4割、兵力、訓練度、武装度で3割くらい強くなっていることが判明する。

しかし、最強の条件に挑戦する

ことがプレイヤーのおもしろみなら、レベルはとうぜん5、しかも大名は弱小大名を選ぶこととなる。信長や家康ばかりが天下人ではない/会津の中年39才、弱小田舎大名の幕名盛氏(あしな もりうじ)を選び、彼をして残り少ない寿命で天下を統一できるかどうか、ひとつ、やらせてみようではないか(プレイヤー仲間でもレベル5で幕名が全国統一したという話は、いまだかつて聞かない)。

表1 ●レベルによる対戦国の変化

第10国上杉						第9国幕名					※3 参考自国として 幕名を選んだ場合		
レ	ベ	ル	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
年	令		30	30	30	30	30	39	39	39	39	39	39
健	康		87	92	97	102	107	116	121	126	131	136	プレイヤーが決める
野	心		111	116	121	126	131	91	96	101	106	111	//
運	※1		90~98	96~100	105~108	108~112	112~123	88~92	97	98~107	111	110~112	//
魅	力		118	123	128	133	138	97	102	107	112	117	//
I	Q		115	120	125	130	135	68	73	78	83	88	//
金	※2		146 73	166 83	186 93	206 103	226 113	59	69	79	89	99	49
借	金		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
町			53	58	63	68	73	43	48	53	58	63	38
兵	糧 ※2		336 84	356 89	376 94	396 99	416 104	46	51	56	61	66	41
石	高		85	90	95	100	105	36	41	46	51	56	31
治	水 度		83	88	93	98	100	55	60	65	70	75	50
民 忠 誠 度	※2		168 84	178 89	188 94	198 99	208 104	77	82	87	92	97	72
民 財 力			75	80	85	90	95	68	73	78	83	88	63
兵 力	※2		237 79	252 84	267 89	282 94	297 99	43	48	53	58	63	38
兵 忠 誠 度	※2		158 79	168 89	178 99	188 109	198 119	63	68	73	78	83	58
訓 練 度			66	71	76	81	86	58	63	68	73	78	53
武 装 度			76	81	86	91	96	35	40	45	50	55	30

健康、野心、魅力、IQ、町、石高、治水度、民財力、訓練度、武装度は、1レベルごとに5ずつアップする。

※1 運は毎回ばらつくが、1レベルごとにほぼ5ずつアップする。

※2 金、兵糧、民忠誠度、兵力、兵忠誠度は、幕名の場合には、1レベルごとに、各10、5、5、5ずつアップする。上杉の場合は、強い上杉と弱い上杉の2とおりがあり、強い場合にはいずれも高い数値を示し、弱い場合はその逆でいずれも低くなる。強い場合では1レベルごとに各20、20、10、20、10アップし、弱い場合では10、5、5、10、10アップする。

※3 対戦国でなく、プレイヤーが自国として選ぶと、これらの値は、金は10、町以降は5ずつ少なくなる。

字引き

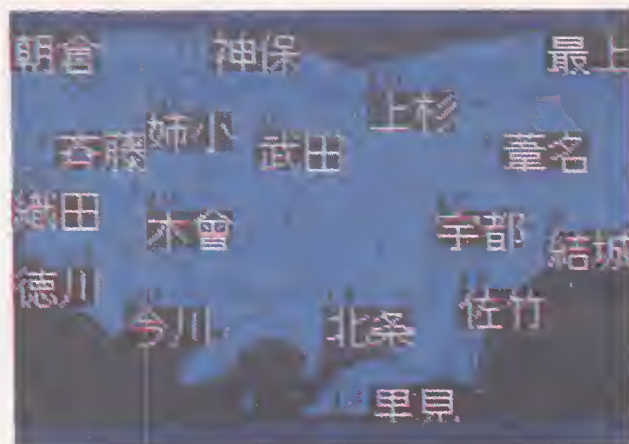
幕名盛氏(あしな・もりうじ)……ははっきりいって弱小大名。国力が弱いだけでなく、上杉、佐竹、宇都宮、最上といった強い大名に囲まれている。

-1560年春

1560年春の岩代

「でん。当家の少ない金では密偵を放つ余裕がないのじゃ。いずれにしても、少なくとも当家の3倍の兵力があることは確実であろう。」

弱小国では兵力を充実させて
周囲のスキを突け。レベル5
では内政充実を追いつかない。



●第9国蔵名(岩代)のまわりのようす。有名な強い大名がたくさん

——1560年秋——

1560年秋の岩代

金	28
町の盛盛	38
兵 糧	51
石 高	31
治水度	50
民忠誠度	74
民財力	65
兵 力	50
兵忠誠度	54
訓練度	56
武装度	36

2. 初陣

「殿、宇都宮勢は少数でござる。殿には会津若松城に入ってもらい、2番方以下5番方で敵を散らしてきましょう。いざ、ご指示を。」

しかし、盛氏は考えた。宇都宮勢は少数といえども、間違いなく

FAN STRATEGY

新兵の多い葦名勢よりも精兵ばかりであるはずだ。正面から戦っても勝てるかもしれないが、そのときはおそらく味方も多数の死傷者を出し、残存兵力はほとんどないであろう。そこへ上杉や最上が来襲すれば、疲れ切った葦名勢は防ぎきれまい。兵力を温存して勝つ以外に、盛氏の未来、いや、葦名家の存続はない。盛氏は岩代の絵図をじっくりと眺めたまま動かない。

「殿、早く布陣をしなければ、宇都宮方が国境を越えてしまいます。御決断を。」

しばらくして、盛氏は布陣を示した。家中はみな驚きの声をあげた。

「殿、これは言語道断でござる。御大將が城を捨て、しかもわずかの直属部隊のみで味方とはるかに遠く布陣するなどというのはありませぬ。御再考を。」

盛氏の示した布陣は図1のような奇妙なものであった。

「宇都宮方が、もしいっせいに殿の近くに布陣し、攻撃をかければいかがなさいます。会津若松城は天下に聞こえた堅城、こちらへお入りあそばせ。」

盛氏はいった。

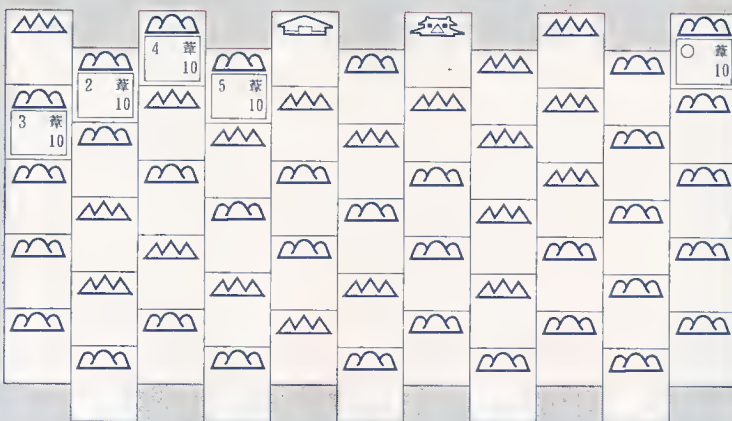
「宇都宮方が東方に来襲すれば、わしの命運もそれまでじゃ。しかれど、宇都宮方はたぶん西より来襲する。2番方以下5番方まで、全力で敵大將の首だけを目標して攻める。敵の大將首を討ち取るまで、何とかわしは敵方の2番方から5番方までを引きつけておく。わしが城に入れば、味方と敵は正面から攻め合う形となり、味方の損害が大きすぎる。城は空でよい。敵部隊がまえを通過しても、敵大將のいる第1部隊以外、くれぐれも攻めてはならぬ。さらばじゃ。みな の武運を祈る。」

総大將盛氏はこういって残して、さっさと東方へ出陣した。家来どもは、「ああ、これで葦名家も終わりじゃ。」などと文句をいいながら、それでも戦場へあたふたとおもわいた。

決戦が始まった。

宇都宮勢は図2のような布陣となった。はたして、宇都宮勢は西から侵入し、2番方以下5番方まで、葦名方の軍勢の直前を素通りし、総大將の盛氏を一気に目指している。

図1 ●1560年秋、葦名勢5万の布陣図(攻め方：宇都宮勢3万3000いまだ位置不明)



①山岳地。このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上ずぶる重要である

②山地。このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスに比べる部隊よりも有利

③川か湖か海。このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない

④平地。ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はいちばん低い地形である

⑤領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である

⑥町。攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が戦闘すると町の価値が下がる

⑦城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵士士気度が下がる

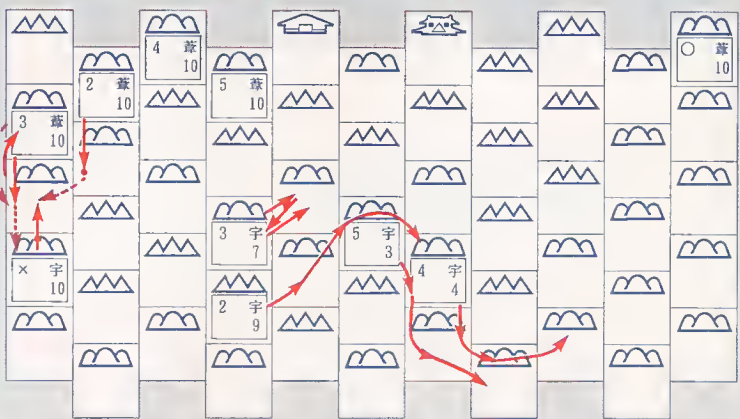
⑧部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。赤い矢印は移動、茶色は攻撃、は移動も攻撃もしなかったことを示す

図2 ●1560年秋、宇都宮勢の布陣と進軍(3日目まで)



※宇都宮勢は、兵力3万3000、兵士士気度60、訓練度53、武装度52、であった。

図3 ●1560年秋、葦名勢攻撃に出る(4日目以降)



ころはよく、4日目になって葦名方は孤立した宇都宮方の総大將のいる第1部隊へ殺到した(図3)。

5日目、味方の第3部隊1万人が宇都宮方の第1部隊1万人を攻めた。味方は6000人の損害を被っ

たが、敵も4000人の損害で6000人に減少した。そこへ味方の第2部隊1万人で攻め、敵はさらに2000人に減少した。7日目に味方第3部隊4000人で攻め、ついに敵大將の首を取った。

総大將を失ったため、宇都宮勢2番方以下5番方まで2万3000人が葦名方の捕虜となった。また、宇都宮方の荷駄中の金33や兵糧なども入手でき、葦名方は大勝利であった。

字引き

部隊のコマの解説の続き……部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大將)、×は大名の代理(ただの大將)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大將が指揮しているときは総大將が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。／荷駄……馬に背負わせる荷物のこと。荷駄中とは、敵が持ちこんだ兵糧と金のことを表している。

戦い済んで、盛氏は秘伝を語った。

秘伝①～オトリ戦法～

敵の第1部隊が多くなければ、味方の第1部隊をオトリにして(味方の主力と遠く離れたところに布陣させる)時間をかせぎ、敵の第1部隊と主力部隊を離すようにせよ。敵の第1部隊は5日間動かぬ。その後、味方の主力で、敵の大將を討ち取れ。城にこだわる。場合によっては味方の第4、第5部隊を護衛につけよ。

宇都宮に勝って、盛氏の野心、1Qは1ずつ上がった。対宇都宮戦は、葦名盛氏の台頭の小さな第1歩となったのである。

初陣で得た利益

	戦前	戦後
金	28	59
兵 糧	51	69
兵 力	50	62
兵 忠 誠 度	54	55
訓 練 度	56	53
武 装 度	36	40

1560年冬

空白地となっていた磐城を入札せんとするが、財力乏しく(金59では入札に不参加)、磐城は佐竹のものとなった。

また、葦名へ攻撃をかけた宇都宮広綱は自国が手薄となり、北条に攻め入られた。守兵が3万7000人と貧弱なため、北条方10万9000人と戦い全滅した(北条方6万4000人残った)。

盛氏は兵の訓練を行い周囲のスキを待つ(訓練度53→123)。

1561年春

盛氏40才となる。健康値も1下がり95。秋の収穫増を期待して民に金1を施す(民忠76、民財67に、どちらも2上がった)。

1561年夏

商人がきたので、思い切って兵糧69のうち50を売る。

「殿、兵糧を50も売ってしまっは、わが兵力6万2000に対して残りが19といささか少なすぎます。大敵攻めよりしとき、籠城するにも兵糧がたりませぬ。」

家老は心配顔でいった。

「よいわ。わしはいつまでもこの岩代に留まるつもりはない。短期

決戦で攻めるゆえ、兵糧は少なくとも、兵を雇う金が必要なのじゃ。」

盛氏はイチかバチかの勝負にするつもりである。この時期、弱小国が世に出るには、危険は多くとも賭に出ねばならない。幸運を祈るしかない。

1561年秋

収穫の季節がきた。兵数が多いために兵糧はほとんど増えませぬ。

秋になったばかりの岩代

金	154
町	38
兵 糧	27
石 高	31
兵 力	62

家老が渋った面をしていた。

「兵糧が思うように増えませぬ。6万2000の兵は当家の石高31では荷が勝ちます。殿、内政の充実をお図りください。」

しかし、盛氏はかねての方針どおり、兵3万1000を新たに雇うことにした。兵1000に対して金2の割合なので、新兵を雇うと金は62減少し92となる。

家老は驚いていさめた。

「殿、これでは来年の秋には葦名家の金蔵は空になってしまいますぞ。なにとぞおやめください。」

「やむなし。来年の夏までに磐城、最上、下野のいずれかを取る。それがかなわぬなら葦名は滅亡じゃ。」

家老はすっかりふさぎこんでしまった。

秋の終わり

金	92
町	38
兵 糧	27
石 高	31
兵 力	93

3. 奇妙な部隊編成

1561年冬

盛氏は新たな軍制をしいた。

第4、第5部隊を廃止、第1部隊をわずか1%として第2部隊に79%と兵を集中化するのである(㊠)。

家中は大騒ぎとなった。

「殿、お気は確かでございますか。青史にも、理想とされる戦の陣立ては㊡のように第4、第5部隊を少なくし、その分を第1と第2部隊に回すというものでござる。」

「第1、第4、第5部隊は弱い足輕隊ゆえ、第2部隊の騎馬隊、第3部隊の鉄砲隊を増やすほうが強うな

りもうす。第1部隊は殿みすから出陣されれば自然に倍は強うなる。鉄砲隊は武器のないうちは増やせぬゆえ、限度いっぱい20%としておくもの。しかれば、㊢のようにしてもよろしかろう。しかして、第4、第5部隊は大将の護衛に付け敵の攻撃をかわし、第2、第3部隊で敵を攻めるのこそ兵法。敵の状況をうかがって第1部隊の動向をお決めにねばよろしい。」

「そのとおりでございます。第4、第5部隊を廃止するのは、おかしなものではござるが我慢しよう。しかれども第1部隊をわずか1%としては、いざ合戦という際に大将が討ち取られ、総崩れになること不可避でありましょう。殿、お考え直しを。」

しかし、盛氏は厳然といった。

「そのほうらの申すこと、まことにもっとも。しかれども短期決戦で敵を打ち破るには㊣がもっとも強い部隊編成なのじゃ。」

「また、大名自身が出陣するなら㊤や㊦も短期集中型の有力な部隊編成じゃ。しかれど、いつも大名みすからが出陣できるとも限らん。ゆえに一般にもっとも攻撃力の高い部隊編成は㊧なのじゃ。ほんらいならわずかに攻撃力は落ちるものの㊨にしたいのじゃが、いまの状況では大将の守りも少しは必要じゃからできぬ。攻撃力以外にも㊩㊪には特別の秘伝があるのじゃ。」

「殿、しかしてその秘伝とはいか

なるものでござる。われらにはさっぱりわかりもうさん。世の兵法書には㊡や㊢のことしか記されておりませぬ。ほかの編成は聞きもうさん。」

ここで盛氏は「国を捨てる気があるならば……」といおうとしたが、しよせん口で説明してもわかるまいとして、「よいか、ものども。信じよ。㊠㊡㊢㊣㊤は、これを習熟すれば、この戦国の世で、たとえ小大名といえど、天下を野望することもできるという至高の秘伝なのじゃ。決して他言するでないぞ。いずれ戦場でその威力を見よ。」とだけいい放った。

家来どもは「殿は乱心めされた。」などと不満、文句をいうばかりである。

これも家来どもの忠誠心が薄いからと感じているものの、金、米を下賜するには、いまの葦名家の財力では不足するのである。

部隊編成のために金30を使い、葦名家の状況は、金62、町38、兵糧27、石高31、兵力93、となった。

4. 大勝負

1561年春

この季節、中部地方では徳川家康が21万2000の大軍をみすから指揮し、木曾福島へ侵入した。4万5000の木曾勢が激しく抵抗するも焼石に水、あえなく全滅した。

岩代へ待望の商人がきた。金29を借りた。秋には利子として合計金38を支払わねばならない。岩代

部隊編成7体

部隊編成㊠

第1部隊	1%
第2部隊	79%
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㊢

第1部隊	30%
第2部隊	40%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

部隊編成㊤

第1部隊	50%
第2部隊	20%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

※当時の兵法書にある大名が出陣しないときの理想的編成

部隊編成㊡(かつこ内は㊢)

第1部隊	100%(99%)
第2部隊	廃止(1%)
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㊣

第1部隊	80%
第2部隊	廃止
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㊥

第1部隊	1%
第2部隊	99%
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

の経済力では、この借金と膨れ上がった兵力を支えられるのは夏までである。時は来たのだ。

「全軍出撃！ 磐城を攻め取るのじゃ。草名家の興廃はこの一戦にあり、みなの方、日頃の武練の成果をいかに発揮せい。」

家老がしみたらしくいう。

「殿、この岩代の国を捨てるともうすか。せめて3万くらいの軍勢を守備に残されるのが道理。さすれば、殿は2か国の大名になりもする。全軍出撃しては、まるで敵に向けて国を捨ててやるようなものではござらぬか。」

盛氏は平然といった。

「このたびの戦は、わが生涯のなかでもっとも危険なものとなろう。いまの国は捨てても勝つじゃ。ゆめゆめ物惜しみしてはならぬ。さればこそ、岩代を攻め取られることを予期して借金をしたのじゃ。借金はほかの大名に払わせればよい。はっはっは。なんぞ借しいものか。それに、わしは岩代を奪回するための秘伝の策もすでに講じてある。いかに大軍が押しよせようと、楽に奪い返してみせるわ。」

秘伝②～借金の術～

奪われそうな国では借金をする。借金は他人に払わせろ。

戦略②～最初が肝心の法～

最初の攻撃には、どんなに犠牲を払っても勝つこと。ただし、そのまえに部隊編成を①②③④のいずれかにしておくこと。

磐城(第8国)の佐竹には、総大将の義重は不在であった。

攻撃側のため、自由な布陣がとれない。城へたどりつくまでに5日間はかかってしまう。これに攻撃の日数を3日として加えると、つこう8日間は第1部隊を持ちこたえなければならない。このため、攻撃用の第3部隊を防御にまわす。

佐竹軍は平凡な部隊編成であった。総兵力は7万1000と草名方よりもやや少ない。草名方を弱いと見た佐竹勢は散開型の陣形であった(図4)。

盛氏は秘伝①のオトリ戦法を使うことにした。味方の第2部隊はまったく攻撃されずに敵部隊の向きを抜け、5日目に敵城に到着し

た。局地兵力では7万1000対1万5000。4倍以上の差である(図5)。

防御についても味方の第3部隊の数が多いせいか、佐竹勢の動きがおかしい。なかなか攻めてこない。兵力を集中した効果があった。

6日目に降、味方の騎馬隊で城を攻める。当初28持参した兵糧は6日目には11、7日目には9、8日目は7と減少した。危ない。しかし、8日目ようやく敵大将を討ち取った。薄氷を踏む思いの勝利であった。

磐城の国は豊かであった。岩代より町の価値で約3倍、石高で約4倍である。さらに、民の忠誠度も約70%、民の財力も約30%も高い。草名家の経済力は一挙に4倍になった。

1562年夏

よるこぶの末の間、岩代へ北条勢5万2000が侵入した。草名勢2000は城を捨て領内を逃げ回ったが、13日目、ついに包囲され降参した。家老の悔しがることしきりであった。

この夏、盛氏は磐城の国の部隊編成を第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%に変更した。①の編成である。

1562年秋

何者かが忍びの者を磐城へ送りこんできた。堤防破壊が目的のようだ。どうにも防ぎきれず、治水度が66から30へ低下した。

盛氏は部隊編成をさらに変更し、第1部隊を100%、第2～第5部隊を廃止した。

「夏に変えたばかりの部隊編成をこの秋にもう変えるとは……。」

「考え直したのじゃ。岩代を奪回し、この磐城の国に敵を誘い、確実に打ち破るには秘伝④の兵糧攻めがよいと考え直したのじゃ。オトリ戦法は敵の第1部隊を倒すのにあるていどの犠牲を要す。また、いつもうまくいくとは限らぬ。比べて、兵糧攻めは兵を温存できる上に確実じゃ。」

「秘伝④の兵糧攻めとはどのような兵法にござる。」

「まずはわれらが故郷、岩代を奪回したのち、みなの方にその効果のほどを示そう。」

1562年冬

盛氏は岩代攻めにあたり、磐城の守備を固めるべく、兵2万4000を新たに雇った。これで磐城の兵力は12万となった。

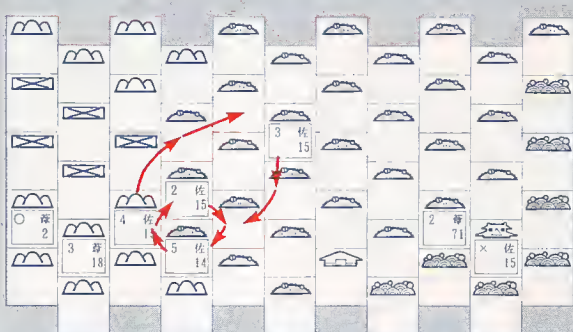
図4●1562年春、磐城(1日目から5日目まで)



※両軍の状態は

佐竹勢=金117、兵糧81、兵力71、兵忠誠度74、訓練度328、武装度49
草名軍=金91、兵糧26、兵力91、兵忠誠度48、訓練度124、武装度45

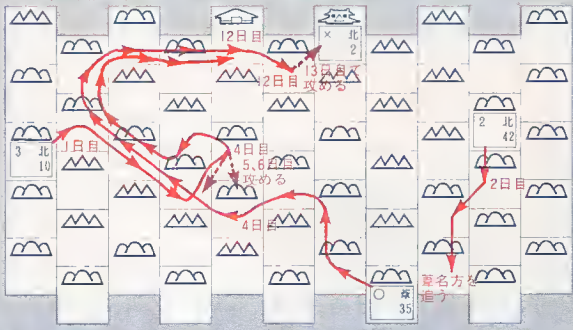
図5●1562年春、磐城(6日目から8日目まで)



※両軍の状態は

佐竹勢=金117、兵糧70、兵力71
草名軍=金91、兵糧11、兵力91

図6●1563年春、岩代における草名勢と北条勢の布陣と動向(草名盛氏、劣勢部隊で岩代を奪回する)



※両軍の状態は

北条勢=金54、兵糧66、兵力54、兵忠誠度188、訓練度603、武装度82
草名勢=金35、兵糧35、兵力35、兵忠誠度53、訓練度191、武装度45

1563年春

盛氏は3万5000の兵にて岩代の北条攻めをみずから行うとした。家老が驚いて反対した。「北条方は5万以上の軍勢でござる。攻めるにはその3倍以上でなければ危うい。守備兵よりも少ない3万5000では無謀でござる。」「わしには策がある。やや兵力が少ないほうがよいのじゃ。かまわ

ぬ。出撃せよ。」

盛氏は強引に出兵した。

北条方は草名方が少勢と見て散開陣であった(図6)。幸運であることに、敵主力の第2部隊は東方にいた。敵の第3部隊と2日間ほど交戦したものの、いっきに城を目指し、13日目に敵大将を討ち取った。

——以下次号につづく。

THE LINKS INFORMATION PAGE

アクセス料金がますます熱い!! 半額 になって、



『A1クラブ』では、いままでになに楽しいイベントがいろいろある。そのひとつが「クイズハウス」だ。アクセス料金も半分になったことだし、この際存分に楽しみたい!

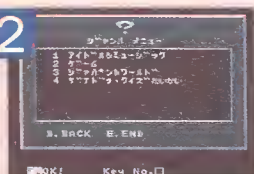
『ザナドゥ』フリークに挑戦!

1



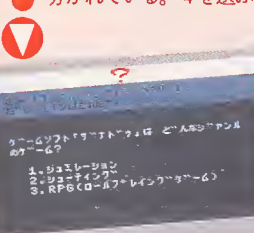
①『A1クラブ』の「クイズハウス」で実施中だ

2



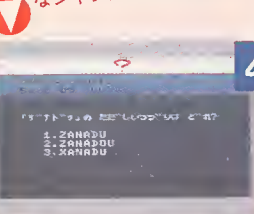
②中はジャンルが4つに分かれている。4を選ぶ

3



③第1問は「ザナドゥ」はどんなジャンルのゲーム?

4



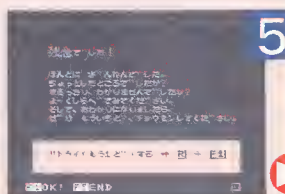
④第2問は「ザナドゥ」の正しいつづりは?

難問奇問のクイズにアタック

テレビ番組などで、必ず視聴率がかせげるといのが、クイズ番組。なぜかという、子供からお年寄りまで楽しめるし、けっこう勉強にもなるからなんだ。じゃあ、通信でやってみたら、もっとおもしろいんじゃないだろうか、と思うのはあたりまえ。このページで「A1クラブ」のアイデア募集をしたときも「ウルトラクイズをやったら……」というものがとても多かったんだ。で、実際のところ「A1クラブ」の「クイズハウス」でも人気がけっこう高く、ついにみんなのやりたかったゲームを題材にしたクイズが登場した。それが、「ザナドゥ」のクイズというわけ。

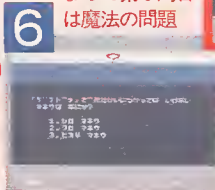
左から右下に流れている写真

5



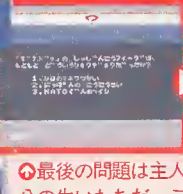
⑤あつ、間違えちゃった。もう1度挑戦するしかない

6



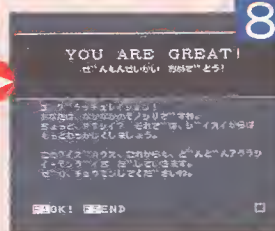
⑥ちょっとはしよって第6問目は魔法の問題

7



⑦最後の問題は主人公の生いたちだ。これはムズイぞ!

8



⑧全部正解するとこういう画面になる。ヤレヤレ!

がそのクイズのようすだ。クイズは全部で10問。ひとつずつ答えていくんだけど、それにはルールがあって、とにかく間違えちゃうと先に絶対に進めないということ。だから慎重に答えていかないとオジャンになってしまう。まあ、ゲーム・オーバーといったところだ。

さて、問題のほうはというと、はっきりいってムズイ。ゲームを攻略すること、ゲーム・エンドだけを目的として、ゲームをプレイしてばかりいると、気がつかない本質的な問題が多いんだ。「ザナドゥとはどんな世界のこと?」という問題があるんだけど、それは①未来の世界②地底の世界③パラレルワールド、のうちどれかなんてすぐわかるかな。ザナドゥという言葉の意味は本来の英語では理想の夢の世界のこと。でも、ゲームの最初のほうなんて地下に降りて行くから、②の地底の世界の可能

性もある。ねっ、そう考えると悩んでしまうでしょ。そうなんです。絶対間違っちゃいけないと思うとよけい不安になったりして、つい横にいる友だちに「ねえ、ねえ、どれかなあ」なんて聞いてしまうんだ。

というわけで、もし、途中で間違えちゃったら……もう1回挑戦ね。

クイズっていうのはバカにしちがけど、やってみるとハマることうけあい。編集部では「ザナドゥ」のクイズ以外にアイドル&ミュージック、ゲーム、ジャパニーズワールドと他の部門もみんなやってしまった。やっている最中にとりかえの編集部の人たちまで、のぞきに來たりしてみんなでワイワイ楽しんじゃった。キミも友だちや、家族の人といっしょに挑戦してみよう。きっと楽しいハズだ。ちなみに「ザナドゥ」のクイズは3月20日まで。

いままで、心配のタネだったアクセス料金がついに1月分から半分になった。リンクスができてから、ずっと料金は1分間40円だったんだ。それが1分間20円。ちょっと驚異的な値下げだね。それはより実情に合わせようという配慮からなんだ。そのいちばんのきっかけは、「A1クラブ」がスタートして、チャットが始まったこと。これはずっとオンライン(電話がずっとつながったまま)状態だからヘタすると1時間もかけてしまう。これじゃ、アクセス料金もかかるし、電話代もたいへんだ。その意味もあって料金を一気に半額にしたというわけ。

さて、3月号の欄外で報告したけど、決まったのはほんとうに急だったんだ。だって、1月も、そろそろ終わりかなっていうときに、リンクスの人たちが会議を開いて「会員がたくさんになったことだし、そろそろ料金を改定してもいいんじゃないかな」と提案したところ、さっきのような理由もあって「やるんなら早いほうがいい」というわけで即決で実行することになったんだ。リアルタイムの通信だからかな、という気がするんだけど、会員のメールの中に料金についてのものがちょうど多くなって盛り上がっていたところだったし、今回の場合はそれを受けるようなかたちで、即断即決されたのだ。そして、もっとうれしいことに、チャットの料金がさらに半額の1分間10円になる。おこづかいも安心だね。

遊・アクセスガイド

- | | |
|------------------|---|
| 3/20 | <p>●『A1クラブ・オンライン・アドベンチャーゲーム』スタート
A1クラブの街の地下に広がる不思議な謎の迷路発見。パソコン通信の中に、新たなイベント登場。はたしてその実体は？</p> |
| 3/11
18
25 | <p>●NWG『ミッドナイトラリー』と『A1グランプリ』を交互に開催
人気NWG（ネットワークゲーム）を毎週金曜日、5週連続で開催。5週連続で、チャンピオンの座を守るとグランド・チャンピオンだ。リンクス内には手強いライバルがいっぱい。ゲームに参加しなくても、観戦しているだけで熱くなりそう。</p> |
| 4/1
8 | <p>●NWG『ディーヴァ〜ドクターアマンドラ〜』
A1クラブでは、リンクス用に特別に作られた『ディーヴァ』のゲーム大会を開催中。オンラインのマルチプレイになっているから、ゲーム中に他のネットワークカーとチャットができる。／これがすごい！</p> |
| 開催中 | <p>●世界横断クイズ大会
A1クラブのクイズハウスでは、クイズを解いて世界を横断しようというイベントを開催中。日頃の知識はここで役立つ！</p> |
| | <p>●『ザナドゥ』クイズ大会
『ザナドゥ』のゲームを題材にしたクイズ大会。やってみると、『ザナドゥ』の別の奥の深さに驚かされてしまう。開催期間は3月20日まで。とりあえずお試しあれ！</p> |

MSX-FAN-NET



リンクス内にはMSX・FANの特設コーナーがある。そこには「めいおう星通信」があって、読者あてのメールがここに送られてくるようになっていたんだ。だいたい、初メールで内容が「始めてよかった。ぜひみんなもやってみよう」というもの。始めてみてわかることだけど、ちょっとしたラジオのリクエスト番組に参加しているような感じがするんだ。驚いてしまうのは、自分が書いたメールはほぼ会員の全員が読むかもしれないとい

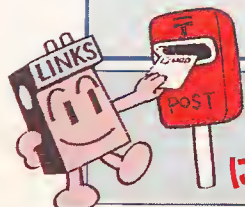
うこと。そして、もしかしたら返事をくれる可能性までであるということ。こう考えると、なんだかドキドキしてくる。その上、このコーナーあてのメールは何万人もいる読者の目にふれちゃうのだ。もしかしたら、夜中にこそこそ親に見つからないように送ったメールが、いまここにあったりするかも。

なんだかんだいろいろあるけど、リンクスの料金も安くなったことだし、来月はもっとたくさんのメールを紹介しよう。

■MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKS ゲームプラザ MSX・FAN・NET
ゾーン・メニュー (アンケートに答える)

- ファンダムプログラムサービス
(掲載プログラム提供)
- プログラムダウンロード
- プログラムマニュアル
- コミュニケーションボード
- ふせずルテク
- ゲームQ&A
- 新作ゲーム情報
- プログラムQ&A
- めいおう監選信
- 前号までのアフターケア
- 次号のお知らせ



THE LINKS
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

めいおう星通信

MFN N00203M ¥1,560 本々本々

FROM ID 6025555 ◆ 88年01月
BY ほん あす です ◆ 21日0時
はし へまして。MSKFN NETには はまー
の ほん あす と いうんで。 いち、お
おし おきさ。

MSKFN NET で、いち はん あまかった、と
いふか いちは へんし と おもったのは やっぱ
はんあも いてる ように ふんた ぶ の ロク
うら の タウ ぞ ずね かん かりさ ぶ
さむと 1し かんも 2し かんも かりさ ぶ
ロク うら ぞも MSKFN NET せうかう
はん の すうらんで ケー ー ぞで すうら
から、さ。 ー MSKFN

F10K! NEXTBACKINDEXEND No. 1

N00136M ¥1,800 *****

FROM ID 1002625 @ 88年02月
おっぴろがきす @ 09月21時
かっひんがしでます。せんにくからほ
たにさんひめいします。おっぴろがきほ
くとひめい。カッロンをせいにしたと
9ヶ月になります。ちねんおは、ア
もなんな人かおまたあは、ア
ふててワール・ソフトは、ア
チー・タマ・リフトをRUNさせるのわ
ちまふしめ、なんりマシンコ、つうりえ
ちま BASIC にさうりえワープロど、それ
ど、このソフトへ入るかな、ていうこと
です。まで MSX-FAN に入りますか。

115

④ファンダムのダウンロードのためにリンクスの会員になる人もいるくらいだから、ほんとに便利なんですよね！

③「みつかび」というのはみかんの産地として有名な静岡県の地名です。だから左下にみかんの絵があるのかな？

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-211-3441

ソフト70本 プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは3月31日必着。当選者の発表は5月7日発売の本誌6月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系
- ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	THEプロ野球激突ベナントレース……6	9	スクーター……………104
2	パロディウス……………12	10	ハッカー……………105
3	サイキックウォー(MSX2・DESK)……19	11	ドルイド……………106
4	ファイアボール……………98	12	波動の標的……………107
5	ボンバーキング……………100	13	ガイアの紋章……………108
6	釣りキチ三平……………101	14	学園物語……………109
7	ドーンパトロール……………102		
8	プレデター……………103		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙	23	<FAN NEWS>学園物語
2	<FAN ATTACK>THEプロ野球激突ベナントレース	24	COMING SOON
3	<FAN ATTACK>パロディウス	25	FAN CLIP
4	ウルティマIV～最終回～	26	<特別付録>MSX・FANロゴステッカー
5	<FAN STRATEGY SPECIAL>大戦略		
6	MSX・FAN創刊1周年記念誌上イベント		
7	FAN♪FAN♪BOX♪		
8	<ファンダム>ゲームプログラム		
9	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド		
10	FAN STRATEGY		
11	LINKS INFORMATION PAGE		
12	ゲーム十字軍		
13	<FAN NEWS>ファイアボール		
14	<FAN NEWS>ボンバーキング		
15	<FAN NEWS>釣りキチ三平		
16	<FAN NEWS>ドーンパトロール		
17	<FAN NEWS>プレデター		
18	<FAN NEWS>スクーター		
19	<FAN NEWS>ハッカー		
20	<FAN NEWS>ドルイド		
21	<FAN NEWS>波動の標的		
22	<FAN NEWS>ガイアの紋章		

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	熱ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの古いセンセーション	26	殺人倶楽部	51	ドラゴンスレイヤーIV
2	あざりワールドRPG(仮称)	27	ザナドゥ	52	ドルイド
3	アシュギーン～虚空の牙城～	28	沙羅曼蛇	53	忍者
4	アシュギーン～復讐の炎～	29	三国志	54	忍者くん～阿修羅の章～
5	アルカノイドII	30	THEプロ野球激突ベナントレース	55	信長の野望<全国版>
6	イース	31	シャティ	56	ハイドライド3
7	ウィザードリィ	32	シャロム	57	覇邪の封印
8	うる星やつら	33	ジーザス	58	波動の標的
9	ウルティマIV	34	死霊戦線	59	ハッカー
10	F-1スピリット	35	スクーター	60	パロディウス
11	F-15スライクイーグル	36	セイレーン	61	バブルボブル
12	エルスリッド	37	大戦略	62	陽あたり良好ノ
13	ガイアの紋章	38	釣りキチ三平	63	ファイアボール
14	学園物語	39	ダイナマイトボウル(MSX1版)	64	ブレイクショット
15	カサブランカに愛を	40	太陽の神殿	65	プレデター
16	勝手に成じゃん	41	ディーヴァ～アスラの血流～	66	プロフェッショナル麻雀悟空
17	ガリウスの迷宮	42	ディーヴァ～ソーマの杯～	67	プロ野球FAN
18	ガルフォース～創世の序曲～	43	D'(ディー・ダッシュ)	68	ボンバーキング
19	ガンダーラ	44	ディーブダンジョン	69	マース
20	京都龍の寺殺人事件	45	天国よいとこ	70	マンハッタンレクイエム
21	グラディウス2	46	ドーム	71	めぞん一刻
22	刑事<大打撃>	47	ドーンパトロール	72	メタルギア
23	コックピット	48	東京女子高生セーラー服入門	73	YAKSA(ヤシャ)
24	殺しのドレス	49	ドラゴンクエストII	74	ファミクルパロディック
25	サイキックウォー	50	ドラゴンバスター	75	勇士の紋章

-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

40円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--

MSX・FAN4月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

⑨ ()

4 ハイ イイエ

買う予定の周辺機器 []

5 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

6 []

7 [] [] [] []

8 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

9 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

10 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

12 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

4月号のプレゼントでほしいソフト

□□□□-□□□□



住所

氏名

☎() -

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

俺は負けん。

見よ、この画質ノ圧倒的な美しさはアーケード級!!
 エグイばかりに妖魔絢爛、スリルもシュールも
 超極上のリアリズムで、(キミに)迫る!!



RASTAN ーサガ SAGA

ラスタン・サーガ

メガ
 2M
 ROM



新製品 標準小売価格 ¥5,800 MSX2 TMS-05



Replicart
 レプリカート
 ©TAITO CORP ©Sony CORP./KLON

新製品
 標準小売価格
 ¥6,800
 TPS-04

適応機種
 5インチ
 2D
 PC-8801mkⅡSR以降

楽・し・さ・を・演・出・す・る
タイト
 株式会社
 本社/東京都千代田区平河町2-5-3 電話 264-8616 千102

5th
ANNIVERSARY

創立5周年記念作品
ハイドライド3



T&Eの製品が、全国の
郵便局でもお求めでき
るようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

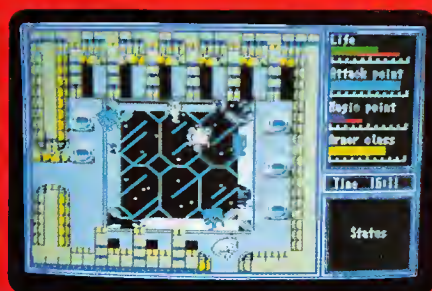
ハイデフゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名そ
の他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口
に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス名古屋〈052〉776-8500



▲水の城



MSX2

▲宇宙船内部

MSX1

ひとつ、永遠の名作が誕生した。



▲幻想の街

MSX2

- MSX 専用 4メガロム
- MSX2 専用 4メガロム
- PC-8801mkII SR以上 (FA, MA, VA 対応) 5" 2D・2枚 各¥7,800

好評発売中!!

Active Role

Playing Game



THE SPACE MEMORIES

©1987 T&E SOFT

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を
お送りください。当社は必ずお送りいたします。(送料サービス・希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券
をお送りください。(本書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券を
お送りください。(本書での請求はお断わりします)



T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&E マガジン
No.16 請求券
Mファン4月号
'88 総合カタログ
請求券
Mファン4月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

究極のMSX2オリジナル、ニュー・シューティン ファミクル・パロ

と き ファミクル
時間は、2390年、3月11日。

雪の降りしきる日曜日。

いつものごとく、ゲーム好きなファミクル一家は、

それぞれのゲームに熱中している……

と、その時“ピピピピッ…”

何かパソコンから速報が流れてきた。



ミロクル



ピーピーケロル号
P.P. KEROL

玉はノーマルだが、左右にバリアがついている。

来たる4月1日(SUNDAY)
“亜空間ゲームハウス”にて、ゲーム
大会を行います。
参加は自由。
ただし、各自よりすぐったマシン持参
で参加すること。
優勝者には「宇宙旅行」プレゼント。
その他ゲームソフト1年分etc…。

その日から、ファミクル一家の マシン作りが始まった！

各自、部屋に閉じ込めり、いろいろな構想を練り、工夫をこらした…。

パパ (パピクル)、ママ (マミクル)、兄 (ミロクル)、
妹 (シルクル)、ねこ (ニャンクル)は、
それぞれ最強のマシン作りをめざして完成を急いだ。

そして、当日をむかえたファミクル一家。
それぞれご自慢のマシンを持って、“亜空間ゲームハウス”へ…。
さて、マシンの出来ばえはいかに!?

FAMILY
PARODIC
TM.

グゲーム! デイトック

©1988 BIT²

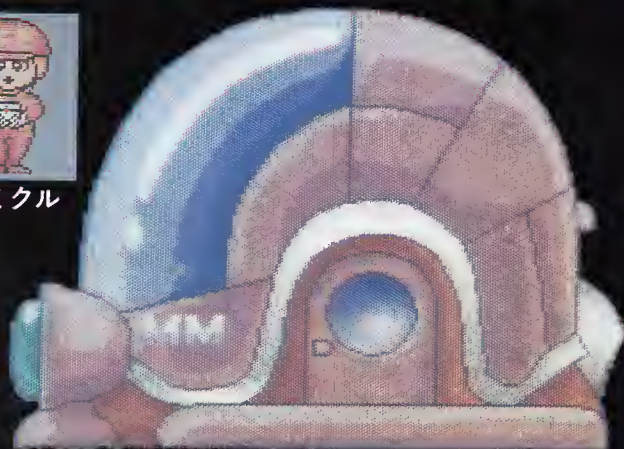
近日発売

MSX2 2メガROM 定価¥6,800

●RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。
●この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。



マミクル



マインマイム号
MINE MIME

レーザー。首を引っ込ましてカラで自分を防御できる。



ヴォレビュール号
VOLLER BULLE

エンジンはノーマル。口から玉を上下に連射出来る。



パピクル



シルクル



ダックスベリー号
DUCKS BERRY

ターボエンジン。口から玉を発射し、おしりから卵爆弾を落とす。



ニヤンクル



スイエルシャート号
CIEL CHATTE
ツインターボ使用。

ゲームは、ユニークなパロディタッチのシューティングゲームで、ファミクル一家が各自、ハンドメイドのマシンに乗り組み、つぎつぎに敵を破壊させていきます。主人公は、パパ(パピクル)、ママ(マミクル)、兄(ミロクル)、妹(シルクル)、ねこ(ニヤンクル)のうち、いずれか1人を選択。主人公の性格によって、パワーアップや、アイテムが出現するので、考慮しながらゲームを進めていきます。

SOFT HOUSE
2
BIT

制作、発売元

株式会社

販売元 ビッツ

BIT²

ビッツ

BIT²

販売株式会社

BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階
TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせはBIT²へ、商品の取扱いにはBIT²販売部へ。

各種スタッフ募集

株BIT²では只今各種スタッフを募集しております。

詳しくはお問い合わせ下さい。

☎03(479)4558 担当 辻谷

MSX MSXマークはアスキーの商標です

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

フ
ア
イ
ア
ボ
ー
ル

燃
え
て
し
ま
え
ば
ち
の
も
の
さ

3月12日発売

Fire
Ball



弾ける玉、
飛び交う音
究極の3Dピンボール
遂にMSX2に新登場!!

●VRAM128K 定価¥6,800
(ジョイパッド対応)



MSXとは、アスキーの商標です。



STAC
Software Technology & Communication



Humming Bird Soft™

〒590 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

自由で気ままなINFORMATION GUIDE

●ユーザーテレホン☎06(315)8255

●受付は午後1:00~6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。

●振込の際の口座番号は下記の通りです。

郵便振替 №8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト

銀行振込 住友銀行梅田新道支店

普通預金№211843株式会社エム・エー・シー

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

●スタッフ募集中/

ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

Humming Bird Soft™

シミュレーションゲーム **MSX2**

ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中// **MSX2** S-RAM付  版 (要VRAM128KB以上) ¥7,800

大戦略

Original game designed by Systemsoft. © 1986 Systemsoft



大戦略マップコンテスト応募作品

デザイン部門最優秀作品

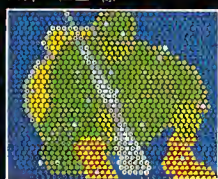
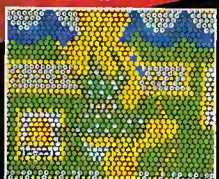
デザイン部門優秀作品

「SHUTTER CHANCE」

「休息(rest)」

田辺 宜弘 様

白井 仁士 様



※ 今月号誌上でも「大戦略マップコンテスト」の発表をしております

新発売

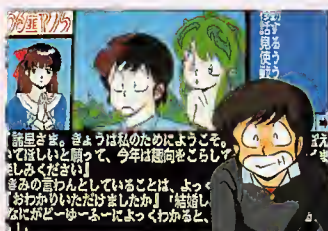
- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いまでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースデー～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

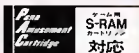


MSX2 ROM版 ¥7,800

ディスク版(3.5"2DD) ¥6,800

● 漢字表示(漢字ROM不要)

※ ROM版は、バナアミュージメントカートリッジ対応



ROM版は4メガロムだっちゃ!



春の新作ソフト!! ご期待下さい

めぞん一刻 完結編
さよなら、そして……

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

- PC-88SRシリーズ
- PC-98シリーズ

4月下旬発売予定

Final Mystery 殺人倶楽部

Murder Club
J-B/ワルズの事件簿 #1 © Riverhill Soft

MSX2 DISK 版

4月上旬発売予定

seilane セイレーン

MSX2 DISK 版

5月上旬発売予定

最新ソフト情報

マイクロキャビンインフォメーションダイヤル

0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

ダイナマイトボウルはMSXで進化した。 しゃべるのが新しい。しゃべるから楽しい。

やったネ!

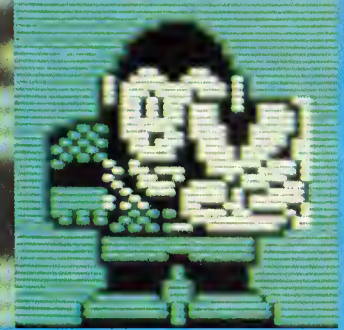
data01 VOICE

ソフトも進化すると、しゃべる。キミを熱くさせる迫真の音声合成プログラム。



data02 SCROLL

ワンキャラスクロールをはるかに超えた。スムーズな画面分割完全ラインスクロール採用。



ストライク!

data03 ACTION

10本のピンとボールは1ドットごとの、高速完全3Dプライオリティ重ね合わせルーチンによるリアルなピンアクション。

★パーフェクトを出すと、感動の「幻のレーン」が出現する。



data05 SOUND

身も心もシビれる迫力のエコー付きミュージック。



data04 CHARACTER

MSXの常識を破ったカラフルなキャラクター・デザイン。しかも最高5人で遊べるからみんなで興奮!!



MSX PS-2023G ¥5,800

ファミリーコンピュータ™用カセット 絶賛発売中
PC-8801、MSX2 も絶賛発売中!

★ E M I バ ヲ コ ン ソ フ ト

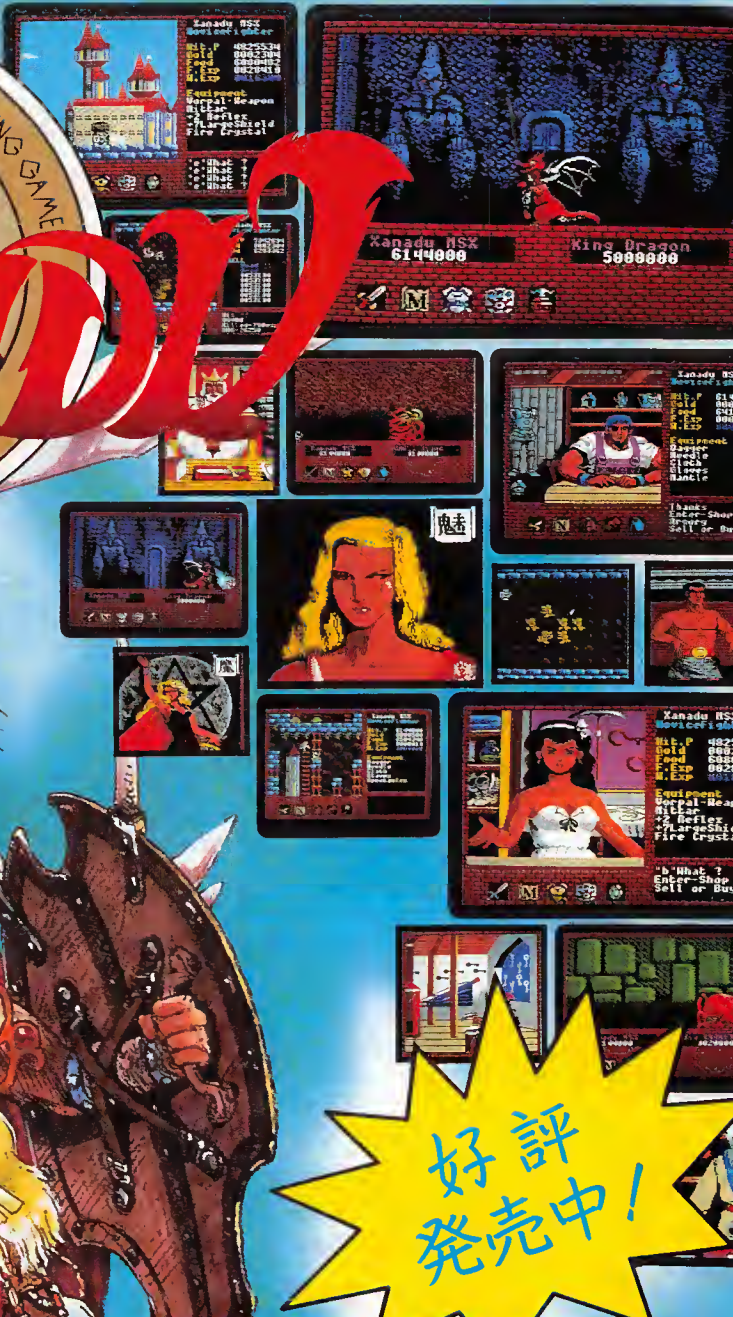
TOEMILAND

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売2課03(847)1491 第II営業本部・東京営業部03(843)5081 東京第1支店03(844)5805 東京第2支店03(843)3751
第II営業本部・大阪営業部06(376)4131 大阪支店06(376)4961 名古屋支店052(221)8226 福岡支店092(713)1251 仙台支店022(227)8211 札幌支店011(241)3713
MSX はアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ザナドゥ



アニメビデオ化決定!!
提携/角川書店・毎日放送



好評
発売中!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが

不可能

と思っていた

MSXROM版完全移植に成功!!

MSX / MSX2/2メガROM/S-RAMBB機能2 / RAMBK1 / ¥7,800

通販(〒200円) 通販販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FANまでお申込み下さい。
MSX はアスキーの商標です。 平190 東京都江戸川区東葛西2-1-4ト・三アール TEL.0426(27)6501

ドラゴンスレイヤーIV

好評発売中

MSX 専用2メガROM ¥6,800

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

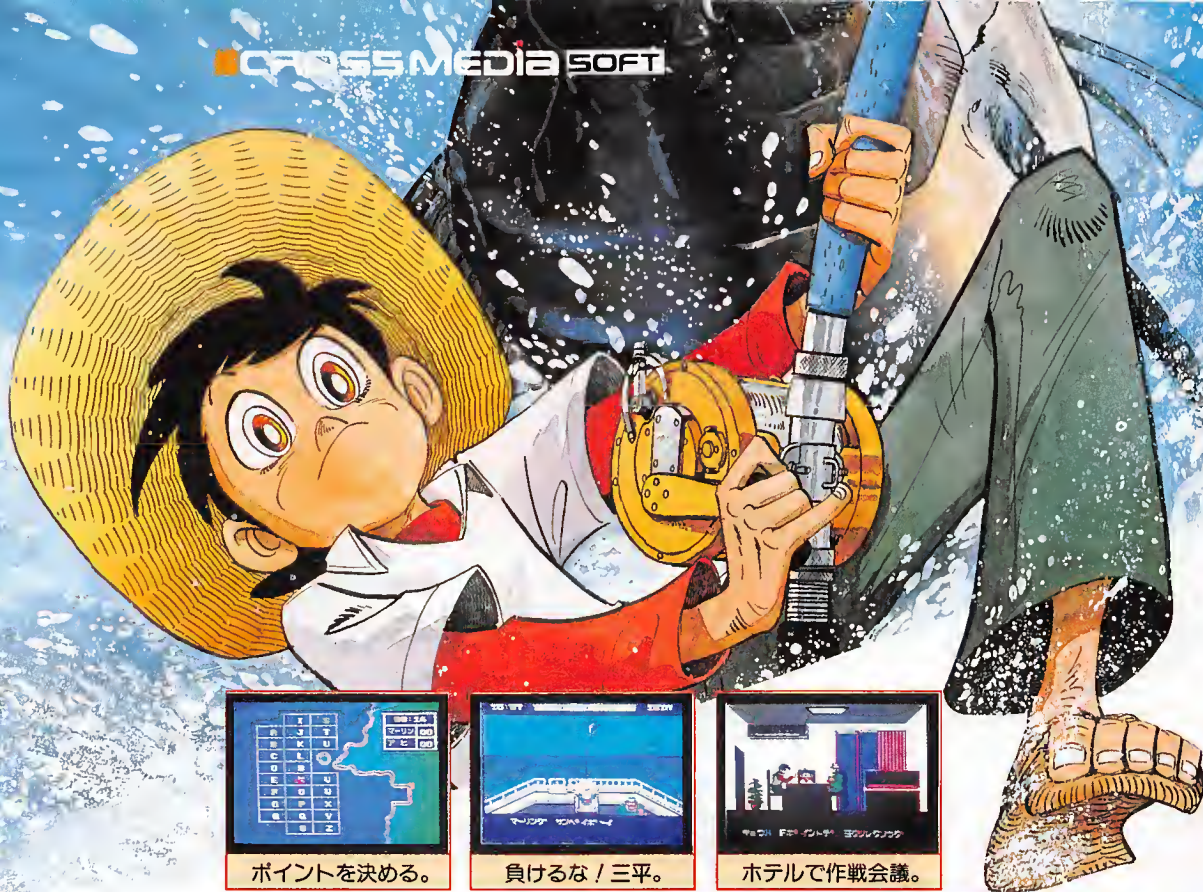


快感満開!

MSX2

ブルーマーリン!!

CROSS MEDIA SOFT



ポイントを決める。



負けるな!三平。



ホテルで作戦会議。

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

釣りキチ三平

ブルーマーリン編

4月5日
発売予定

ファミコンでも
3月17日発売!!

MSX2 (VRAM64KB以上) メガROMカートリッジ ■ 定価6,800円
©矢口高雄/日本アニメーション/講談社 ©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. MSXはアスキーの商標です。

「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい!」
そんな夢を実現してくれる本格的入門
フィッシングゲームの登場だ。
釣り漫画の第一人者「矢口高雄」
先生のあの「釣りキチ三平」にな
って、世界中の腕自慢が集まる
前後5日間の大会でどれだけの
大物を釣り上げることができ
るか? マーリン(カジキ)
と君との壮絶な戦いが間も
なく始まる……



大評判の面白さ! 超大作コンバット・ホラー しりうせんせん

死霊戦線

WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、
想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか!

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ ●武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ!

©FUN PROJECT, INC. 1987. MSXはアスキーの商標です。

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載
RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800

PC-8801
シリーズ
近日発売

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券

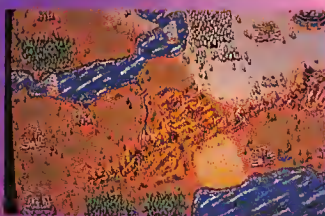
MSX FAN 88-4

通信販売

●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F(通信販売係)

いま、エルスリードの壮大な戦史が MSX2で解き放たれる。 3.5インチ(2DD)



MSX2移植版 TAKERUから独占発売!

ガイアの紋章

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション/強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS■MSX2(3.5 2DD)
■FM音源対応 ■3月10日発売予定

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東宝ストア豊平店	(011)862-1435
	十九番機具店	(011)241-2935
	パソコンショップハドソン	(011)235-1580
青森	電巧堂チエーン青森本店	(017)23-2355
	テクノハウスイトピア	(0186)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0186)54-2775
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0186)34-3151
	山崎	(022)261-1251
	電巧堂チエーン山崎本店	(021)225-5290
	電巧堂チエーン秋田山崎東口店	(021)221-4744
	庄田デジコンビュータ中央店	(022)224-5581
郡山	ダイエー郡山店 南館 2F	(0243)34-2121
	ラッパいぬ商店	(0243)35-0001
福島	庄田デジコンビュータ駅前店	(0245)21-2011
	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄田デジコンビュータ山形本店	(0236)42-1292
新潟	PCQ	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
	丸善デパート 1F	(0253)33-4576
宇都宮	北谷デパート	(0283)66-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
奥州	パソコンランド21奥州店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0262)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上野	ボンネルタ上野	(0487)73-9711
船橋	ダイエー船橋店 2F	(0474)34-3181
新田	イトーヨーカドー新田店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0476)45-1981
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0476)27-5318
八代	ラオックス八代店	(0476)55-2275
秋田	丸善秋田店	(0186)34-3151
	丸善秋田店 2F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 3F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 4F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 5F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 6F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 7F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 8F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 9F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 10F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 11F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 12F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 13F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 14F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 15F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 16F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 17F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 18F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 19F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 20F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 21F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 22F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 23F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 24F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 25F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 26F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 27F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 28F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 29F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 30F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 31F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 32F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 33F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 34F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 35F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 36F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 37F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 38F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 39F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 40F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 41F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 42F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 43F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 44F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 45F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 46F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 47F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 48F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 49F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 50F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 51F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 52F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 53F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 54F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 55F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 56F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 57F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 58F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 59F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 60F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 61F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 62F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 63F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 64F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 65F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 66F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 67F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 68F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 69F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 70F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 71F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 72F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 73F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 74F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 75F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 76F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 77F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 78F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 79F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 80F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 81F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 82F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 83F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 84F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 85F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 86F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 87F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 88F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 89F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 90F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 91F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 92F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 93F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 94F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 95F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 96F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 97F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 98F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 99F	(0186)34-3151
	丸善秋田店 100F	(0186)34-3151

TAKERU ORIGINAL SOFT

TAKERU USERS CLUB

ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知っているか? 会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます
ブラザー工業株式会社
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局 ☎(052)263-5895
名古屋営業所 ☎(052)251-2894/東京営業所 ☎(03)274-6916/大阪営業所 ☎(06)252-4234
●武蔵設置店募集中 詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

GAME **+** CRUSADERS ゲーム 字軍

4月号なのに寒いそのやろう！ さて、ひさしぶりに足銀ネコちゃん(87年12月号で登場したコ)がいるのは、アシュギーネの新作2つを攻略しようと思ったから。でも、会社にはいろんな事情があってねえ〜。そういうわけでそっちに興味のある人はFFBのゲーム百字軍を読もう。




ゲームのぞき穴

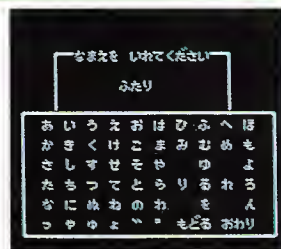
やっぱり3ページになってしまった。いちばん投書が多いコーナーなのだ。紹介きれないネタがたくさんあって困ってます。

ドラゴンクエストⅡ

仲間の王子と王女を好きな名前にして遊ぼう

(STOP)と(SELECT)を押しながら、自分の名前の4文字目を打ちこもう。仲間の王子と王女の名前が設定できる画面になるぞ。復活の呪文の最後の1文字を打ちこむときも同じようにするとできる。

(東京都/小沼芳明・7歳)



①こうなれば成功。まず、王子の名前を設定。すると、画面が切りかわり王女の名前を設定できる

うる星やつら

いつでもどこでもサクラさんをくどくと……

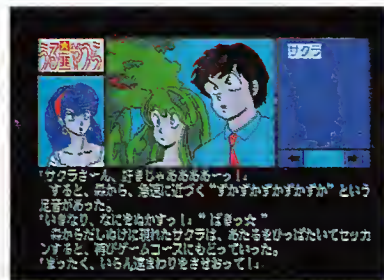
どんな状況でもいいから「サクラさん好きじゃああーっ」とくどいてみましょう。いつい

かなるときでも、サクラさんが現れ、どついてくれることでしょう。

(兵庫県/

藤田国生基・15歳)

☆バースデイパーティときでアホなことするね〜。



②まさに新幹線ひかり号のごとし。

沙羅曼蛇

デュアルプレイの1面で怪奇現象を発見した

最初の縦スクロールでプレイヤー1は全滅する。コンティニューはせず、途中参加で復活させ、タイマーストップをスクロールが縦になる寸前に取ろう。タイマーストップが切れると2とおりのバグが出るぞ。

(山口県/横川勝己・15歳)



・モデル=足銀ネコ アーティスト=堀川浩司

ハイドライド3

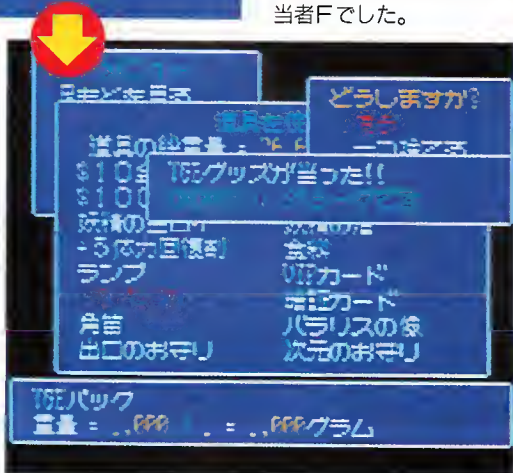
T&E特製ジョークグッズがもらえる……?

ハーベルの塔にはいろいろアイテムがころがっている。ぼくはその中のひとつを取ったよ。46階のどこでもいいから足元を捜してみよう。ジョークアイテムのT&Eパックが手に入るんだぞ。街で売ると7710ゴールドも、もらえてしまうのだ。

「T&Eパックが落ちていたぞ」
「T&Eパックが落ちていたぞ」

①取ったところ。売れば7710ゴールドになるんだ

②使ってみると……?もうT&Eさんたらおちゃめなんだから、こういうのが多いんだよね



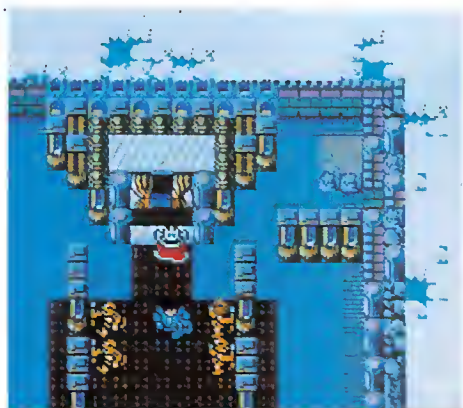
幻覚の魔法で王様も衛兵さんもくーるくーる

この技は幻覚の魔法が使えないとできません。幻覚の魔法を覚えたら、天空の城や水の城など王様がいない所まで行ってくだ

しかも、T&EパックをつかうとT&E SOFTから「T&Eグッズ」がもらえてしまう、というのはジョークだそうです。

(大阪府/矢野雅之・?歳)
☆先月に続いて今月もハーベルの塔ネタだ。何度もうようだけれどみんな本当にごころう様です。それにしてもいったいこの塔にはいくつアイテムが隠されているのだろうか? 誰かハーベルの塔アイテム一覧表を作ってくれないかなあ、などとさりげなく要求する担当者Fでした。

さい。つぎに王様に幻覚の魔法をかけます。すると……。王様や衛兵がくるくるとまるでパレリーナのごとくまわるんです。一見の価値ありだと思います。(千葉県/石本太志・?歳)
☆当たり前ではあるが……。



やったねゲームプレゼント……沙羅曼蛇の横川勝己くん

オイルが半永久的にならない必殺技だい

ぼくは、オイルがいつまでもなくなる技を発見しました。まず、ランプとオイルを手に入れます。そして宿屋の前でランプを使いオイルが切れるまで待

つ。「オイルが、切れそうだ」と表示されたらすかさず宿屋に泊まってください。そして「その他の機能」でゲームを終わらせ、再スタートさせます。すると、つぎにランプをはすすまでオイルが消えません。

(神奈川県/井口和也・13歳)



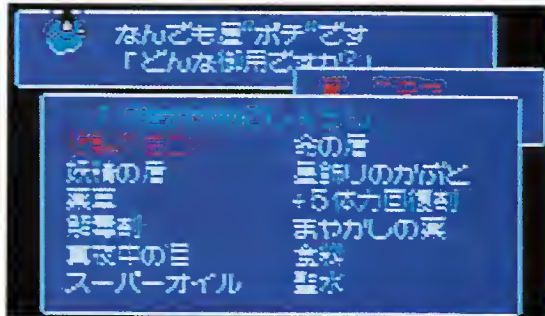
③画面は地下の街の宿屋の前で、オイルが切れかかっているところだ。ここで宿屋に泊まってしまうといいんだ

状況に応じて商品を入れかえるなんて……!

この技は妖精のかぶとがないとできないので、持ってない人は宇宙船に行って取ってこよう。さて宇宙船からめでたく妖精の

かぶとを持ち帰ることができたから、おいしい気もするけど売ってしまおう。すると天空の街の「なんでもやポチ」の品物がすっかりかわって、見慣れぬ物を買うようになるんだ。

(長野県/柏木友和・?歳)



④戦士の石の十字架、ソーマの杯などが売られていたはずの、ポチがすっかりかわっている

とっても強い! ダイヤモンドスライムか

ジェリーやスライムってレベルがある程度上がってしまうとただだ、じゃまなんだよね。でもこの技を使うと何だか、いじらしくなる。ジェリーやスライムが現れたらすかさず恐怖の魔法を2度以上かけよう。すると人面石よりもかたくなって、カンタンには倒せなくなるのだ。名付けてダイヤ



モンドスライム/

(福岡県/田中良明・15歳)

☆よわいものいじめを天、じゃなかったT&Eは許さないのだ。スライムにも五分のたましい、強くなってから倒そう。でも経験値は変わらないんだよ。

新コーナー
タイトル未定

アフターサービス 3月号P92の死霊戦線のマップの下にあった記号の⑤と⑥が入れかわっていました。⑤が必ず敵が出現する場所で、⑥が地上との出入口です。混乱させてごめんなさいで。もうひとつあります。予定は未定とはいいますが、前号でアシキギネの新作2つと太陽の神殿をやるかと予告したのに、ページが足りなくて実現しませんでした。せっかく足銀ネコが再登場したのにちよつと恥ずかしいです。ハハハ。今後は気を付けます。まあいろいろ事情があるんですけどね、これがまた。

忍者くん～阿修羅の章～

忍者くん分身の術だ！ 一気に99人に増殖する

忍者くんがなんと99人にまで増える技を発見しました。ゲームが始まったら(ESC)を押して画面を止めてください。つぎに(F2)を押しつつ(SHIFT)を押す。これで、忍者くんの数は99になっています。

(茨城県/玉崎修・?歳)

☆おおこれはすごい。しかもこの技のいいところはいつでも自分の好きなときに忍者くんを増



①画面の左上に注目してほしい。ちゃんと99人になっているでしょ

やせることなんだ。だから途中でまでふつうにやっていると危なくなったら数を増やすとかして自分で工夫してみよう。カンタンクリアできたらつまらないよね。

(ESC)を押して、(CAP)(GRAPH)(スペース)(SHIFT)(F1)(F2)(F3)を同時に押してみてください。これで、武器が4種類とそろっています。ジョイスティックかカーソルの上のボタンで武器を選べます。

(兵庫県/島敏浩・16歳)

☆この技もなかなかすごいぞ/ただし成功するにはコツがある。なかなかムズイのだ。

いきなり全種類の武器 が使えるようになるぞ



①爆弾を使ったところ。ほかに、追尾手裏剣や火炎の術がある

3面と4面をカンタン にクリアする秘訣です

ぼくは、3面と4面のカンタンなクリアの方法を発見したので報告します。3面は始まる前からジャンプボタンとカーソルの左を押せばなしにしておく



①この状態で左に飛ばせば、もうそこはゴールなんだ

ソボクな技だけど効果 は絶大。かなあ～??

忍者くんが武器を使わない限

だけでOK。4面は同じく始まる前からジャンプボタンとカーソルの右を押せばなしにし、岩を登りきったらいちばん上の亀裂から飛び降りるだけ。特に3面はタイム99でクリアするのも夢じゃない

(北海道/高野貴司・15歳)



①ここから下に落ちるだけでクリアしてしまうのだった

り、黒子などの武器を投げる敵も、武器を使わない。これで1面は楽々クリアだ。

(東京都/新井康夫・12歳)

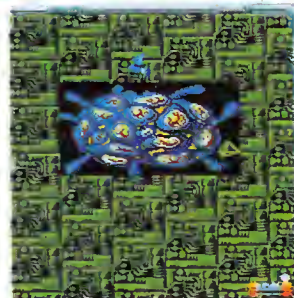
アルカノイドⅡ

あまりにもカンタン面 とばし。でも17面まで

面とばしの方法を見つけました。やり方はいたってカンタン。ゲーム中に(ESC)か(TAB)を押せばいい。(ESC)はR面、(TAB)はL面の次の面へ行ける。ただし、どちらも17面のボスキャラまでしか行けないのだ。

(高知県/市川務・14歳)

☆17面までなのがいいね。



①これが17面のボスキャラだ。ここから先は実力勝負。心してかからないとクリアはムリだ

バウスを39機まで増や せるチャンスのある面



①バウスの数が15機になったところ。突然イモータリティウォールをすりぬけてクリアしてしまうこともあるよ

R面の5面でバウスを39機まで増やす方法を見つけました。まず、必ず出るニューディスラ

クションを取ります。つぎにボールを上にいる敵のほうへやる。ときどき下にくるボールを落とし続ければ、点が勝手に上がっていった、バウスが39機まで増えます。

(香川県/山城卓郎・?歳)

こんな面ぜ～ったい解 けるもんか。ぶんぶん

2人プレイで、プレイヤー1はラウンド0で自滅する。プレイヤー2はラウンド0をクリアしよう。すると、今度プレイヤー1の番になったときに、クリアが不可能な面が出てくるよ。

(東京都/林健史・?歳)



①破壊不可能のイモータリティウォールで囲まれているなんて

アシュギーネ～伝説の聖戦士～

メーカーにへつらう、 ごますりパスワード

「まつしたでんきばなそにつくあしゆぎいね」というパスワードを入れてみよう。かなり強力なアシュギーネでプレイできるぜ。すごいだろ。



①ナイフの数がふつうじゃない
(大阪府/高垣健司・12歳)
☆ナショナルっていうのは古いから入ってないのかな?



95

④の意味 先月号でハイドライド3の名前登録のときに、セレクトキーを押すと出る④の意味がわからないと書いてあったが、オレはわかる、M2版レイドックを作ったT&E SOFTの山本風太郎の略です。たぶん(愛知県/少年A&B?歳)☆まず、言っておきたい。他人の名前を呼ぶときは「さん」をつけましょう。そういえばスーパレイドックにも④が出てきたね(ステージ3の最後で左右の上のはしを撃つと出てくるヤツ)。それも風太郎さんのことだったのだろうか。ちゃんちゃん。

Q うす潮はどうやって出るのですか。また、出たらどうすればいいのですか。

(代表・秋田県/秋本大亮)

A えー、まずうす潮発生条件ですが、これがまた大変なんだな。なんせ、魔王を7人倒していないと発生しないっていうんだから。それから、うす潮が発生したら、とりあえずその中に突っこんでみてくだ



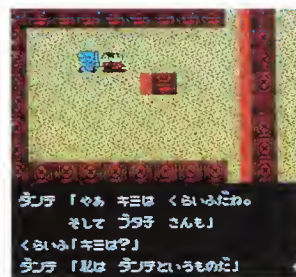
④このあとパズラとの対決がある

さい。そのあとでパズラとの対決が待っているんですな。入る前にセーブだけはしておきましょう。ではお氣をつけて……。

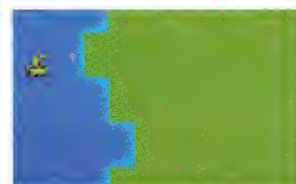
Q レリック地方の巨人の遺跡は入れるのですか。また舟は、どうやって手にいれるのですか。持物は短剣、指輪、マント、ロウソク、ハンマー、ダイヤ、フリーパスです。

(代表・大阪府/CZ-812)

A まず、巨人の遺跡に入るには、フォールズ地方のダンテの家で、あるものを取っていないかならない。それがなければ、遺跡の中でダンテにあえないんだな。ちなみに、CZくんの持物では、遺跡には入れません。あしからず。そして、舟はどうしたら手に入るかだけど、P95でも取り上げた、マーマの手紙の問題をクリアしなくちゃいけないのだ。それが解決したのであれば、デッドロック地方へ行ってみよう。そうすれば、舟をくれる人(動物?)に会



④このあと、彼に悲劇的な死があとずればよいとは、一体誰が予想し得たであろうか。アーメン……



④この海岸に舟をくれる人がいるのだ。すごいヒントでしょ。ええは。舟がなくっちゃならんにもできないんだから、がんばらなくっちゃだわ。

Q デビル弟とデビル兄を倒したんだけど、サウルをどうしても助けられませんか。どうすればサウルを助けることができるか教えてください。はたけの木もオノもちゃんと持っています。

(代表・岡山県/金子尚義)

A この質問もけっこう多かったんだ。でもキミの場合、助けられないのが不思議なくらいだ。持っていないといけないう物も、ちゃんと持ってるし。もっとも、はたけの木を持ってても助けられないって人がかなり多かったんだ。おそらく、サウルの「ボクの周りをまわって



④水のわき出るポイントが、この画面の中にあるんだ。画面中くまなくさがしてみよう

ほしい」という言葉にまだわさされているんだと思うけど。つまり、この場合の体の周りっていうのは、ちょっと離れたところをさしているんだ。そこで、はたけの木を使えばOKなんだな。

Q モグラの穴にどうしても入れません。オーマン湖の近くのモグラに聞いたら、フリーパスが必要だということで、さがしたんだけどありませんでした。いったいどうしたら穴に入れるのですか。

(代表・東京都/松尾二郎)

A うーん、じつにおしい。いい線いってんだけどなあ。オーマン湖の近くのモグラに、話しかけるだけじゃダメなんだな。やはり何かが必要なんだ。何かをすることによってフリーパスへの手がかりがつかめるはずだ。たとえば、足をくじいたモグラを手当てする、とかね。そして、情報を得たならば、グリーク地方へ急いで行き



④ほお、足が悪いのか……。どれ、おれが治してやろう。と思ったらどこも悪くないのね。クッスン?

ましよう。そして、穴が近くにないモグラを捜し出そう。必ずどこかにいるはずなんだが、もし見つからないようだったら、もういっぺんオーマン湖のモグラに、聞いてみることもなんだな。しかし、文章ならともかく声には出せないオーマン湖??

Q エルフからもらえるダイヤは、全部で4種類ありますが、いったいどのダイヤをもらえばいいのですか。

(代表・香川県/石井孝浩)

A この質問をわれわれは待っていた。じつは、ダイヤの選択をまちがうと、バッド

エンドになってしまうんだ。ラスト近くに、虹が出てくるのだが、これにダイヤが大きく関係しているのだ。虹の光は7色だよ。そして、太陽光を7色に分離する、プリズムはどんな形をしていたか。これが、最後のヒントだよ。



④1つだけなんて言わないで、全部くれればなあ



④ヒントはすべてこの虹のなかに隠されている



④これが真のエンディング画面だっ!! ここを見る者は、本当に感動の嵐にまきこまれるであろう。どうもお疲れ様でした!



十字軍緊急報告

ウィザードリィの巻

最近のMSXのRPGにいささか飽食ぎみのキミや、ちまたを騒がしているド×ク×Ⅲなんかには用はないという、世の中の流れに逆らう硬派のキミもみんなまとめて面倒みよう。というわけで(どういふわけなんだろう)これだあつ。

地下4階までの冒険を楽に進めるための必殺技だい!

まずは、キャラクタ作りから始めようかいな

キャラクタを作るときにもらえるボーナスポイントは普通10前後だが、根気よく何度もキャラクタ作りをやっていくと、何をまちがったか20〜30ポイントものボーナスがもらえることがあるのだ。

(兵庫県/藤井友樹・?歳)

☆この技は確かに最初からサムライを仲間にできたりするので誰でも1度は試してみたいかならう。しかし、もし運が悪ければ1時間ぐらい待つことも覚悟しなければならないだろう。



◆苦闘数10分の末、やっと作ったサムライ。コイツが成長するのがたのしみだ

GPをもうけるならダミーキャラクタを使い

ぼくは、お金がいくらでも増える方法を見つけました。ウィザードリィでは、1枚のディスクに20人までキャラクタを作れるので、まず本命のキャラクタを1人作る。そして残りの19人はてきとうに作ってしまう。つ

ぎに、本命キャラクタとそのほかから人でパーティを組みお金を本命キャラクタに集める。このことを好きなだけくり返せばいい。時間はかかるけどお金がいくらでも手に入るぞ。

(東京都/島津友紀・?歳)

☆この技はゲームの序盤のレベル8前後ぐらいまでしか役に立たないだろうと思うよ。なぜな

ら経験値や、冒険の成否を決定するような重要なアイテムは、いくらお金があったところで手に入らないから。結局ウィザードリィの世界ではお金はこの程度の価値しか持たされてはいないのだ。レベルがある程度上がってしまえばお金が必要になることは少なくなるだろう。ゼニもうけもほどほどにね。

確実にブルーリボンを手に入れる方法はこれ

地下4階にはブルーリボンという重要アイテムがあるんだけど、これを守っている敵が強すぎてどうしても勝てないという人は多いだろう。ぼくは、敵と戦わずにブルーリボンを手に入れる方法を発見した。まず、いったん敵のいる部屋のドアを開けて戦闘状態にする。ここですかさずリセットボタンを押して再スタートさせる。するとどうしたわけか、敵はほとんど現れないので、傷を負うこともな

く楽々とブルーリボンを手に入れることができる。

このリセットを使った技はいろいろと応用がきく。たとえば、ウィザードリィのレベルアップは他のRPGと違ってレベルが上がったからといって能力も増加するとは限らない。レベルは上がったのにストレングスやIQが下がってしまったということが、しょっちゅう起こる。レベ



◆こいつらの強さは並みじゃない! レベル8ぐらいでは全滅してしまうぞ。でもこの技を使えばなんとことないぞ

ルに見合わない成長だと思ったときは迷わずリセットを押して成長のしなおしできる。

(高知県/松岡徹・?歳)

投稿大募集

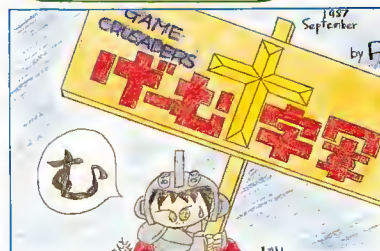
ページの関係上今号で予定していた太陽の神殿は次号で特集します。アシュギネの新作についてはあまり質問や情報が集まらないのでとりあえず見送り。でも、投書が多くくればやります。また、麻雀悟空で名人になる道についてやりたいと思っているので、意見のある人は手紙ください。ヘンな現象をみつけたら「ゲームのぞき穴」、悩みがあるなら「通り抜けできます」まで手紙を書こう。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったら、そのリクエストも書いてね。記事について不満がある人も「アフターサービス」するので文句を書こう。以上5つのコーナーのどれにもあてはまらない内容の手紙は「新コーナータイトル未定」であつね。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIMMSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

整理の都合上封書の場合は表にゲーム名を書いてね。すごい情報には希望のゲームを、普通の情報には特製テレカをプレゼントします。情報以外のことでもおもしろければ、テレカやゲームソフトをあげるからね。質問をくれたコはその答えがプレゼントということね。

新コーナー
タイトル未定

イラストも募集 このコーナーにも投書が集まりだした。でもまだまだラベルが低いなあ。もっと笑わせてくれるサムシングがほしいのココロ。ところで下のイラストは兵庫県三田市西野上(そこまで書いてどうする)の日向良くん(この日向良くん)の作品。去年の9月ごろに届いた。かわいいいなあと思いつつ今まで使っていないところがある。F.F.Bではアートしてないけどダメみたいだから、オタク族の人はこっこのほうに届いた。かわいいいなあ



FIRE
BALL

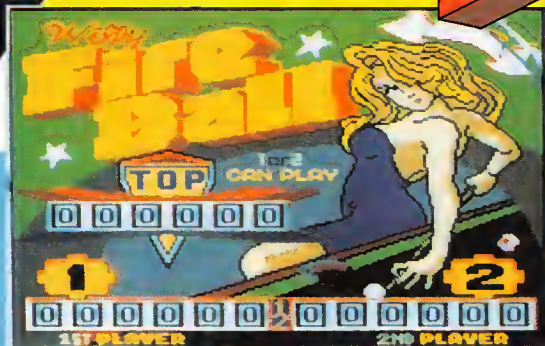
FIRE BALL

ファイアボール

ハミングバードソフト

☎06-315-8255

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	6,800円



①ピンボール台は全部で3画面分ある。ゲームのときは中央のみ表示される

本物を完全にシミュレート

この『ファイアボール』は、今までにあったピンボールゲームとはちょっと感じが違う。ゲーム画面がななめの角度か



ら見たようになっていて、ちょうど本物のピンボールで遊んでいる感覚なのだ。見た目だけでなく内容もかなり本物を意識したつくりになっていて、ゲーム台を縦にゆするほか左右に傾けることまでできる。その他の機能として、ハイスコアをPACかテープにセーブすることができるぞ。



ファイアボールモードとは?

ピンボールゲームはなかなか高得点が出にくい。スコア表示のところは6けたもあるのに、ものすごく頑張ってもせいぜい1万点くらいしか取れない。だけどファイアボールモードとよばれる特別なモードに入ればか

なりの得点を出すことができるのだ。

そのファイアボールモードへは、ターゲットのある特定の組み合わせでクリアしたときにだけ入ることができる。やり方は複雑だけど、残念ながらまだ秘密。



②ファイアボールモードになるとボールが赤くなり、どのターゲットも高得点になる

③実際にゲームをする画面だ。ちょうど本物のピンボールで遊んでいるときの角度から見たようになっている



④あまり激しく台をゆすると、ボールを1つ失うのだ

高得点をねらうには……

ただボールをはね返しているだけでは高得点は出せない。右の図に示した各ポイントをよくねらってあてることが高得点への道だ。



④ターゲットを正確にねらって打ち返さないと得点が伸びない

①ターゲットの名前と説明

レバースイッチ
ボールが通過すれば得点

ワンウェイゲート
一方通行ゲート

カタパルトキャッチャー
つかまえたボールを打ち出す

サンパーバンパー
あたって光れば得点

ロールオーバーボタン
ボールが上をころがれば得点

スピナー
回転することによって得点

ストライクターゲット
何度でも当てられる的

ドロップターゲット
あたると落ちる的

クレイジーチャージャー
どこにはね返るかわからない。要注意

ハートオブファイア
?

Uレーン
入ったボールがUターンする

オルターニット
Uレーンへの入り口

セントラルターゲット
ハートオブファイアへの入り口

ワンスモアゲート
開けばもう1回のチャンスだ

スリングショット
ボールをはじく装置

フリッパー
直接操作できる唯一の装置

ボールランプ
ボールの数をランプで表示

オルターニット

ストライクターゲット5～7のすべてにボールをあてた



②このストライクターゲットを3つとも点灯させた状態にしてから

状態で、オルターニットにボールがあてれば、ゲートが開きUレーンにボールを入れることが可能になる。



③オルターニットにあてれば、写真のようにゲートが開くのだ

セントラルターゲット

台の右下と左下にある通路12～15にボールを通過させる



②この通路はねらつても入れられない。自然に入るのを待つだけだ



③すべてのターゲットの中で最も得点が高いのでしっかりとねらおう

とセントラルターゲットが開く。ただし15を通過させるにはワンスモアゲートを開けたあとでないとすべてを失う。

ハートオブファイア

台の上部にある通路1～4までをすべて通過するとハートオブファイアの色が緑から赤へ変わる。このハートオブファイアの色はファイアボールモードと関係があるのだ。



②うまく台をゆすつたり傾けたりすればわりと簡単にクリアできる

トオブファイアの色が緑から赤へ変わる。このハートオブファイアの色はファイアボールモードと関係があるのだ。



③ハートオブファイアの色が変わるほか、ボーナスもアップする

ワンスモアゲート

台の右側にあるドロップターゲット8～11のすべてにボ



②このターゲットは比較的小さい。真先にくずしておこう



③15番通路を通過させるためには、ここを開けておく必要がある

ールをあてると、右下のワンスモアゲートが開き、ここを通過したボールはもう1度スタートの位置に戻る。

3月18日発売予定



ボンバーキング

BOMBER KING

しかけた! 逃げた! 爆破した!
スリル満点危険物取扱ゲーム

ハドソン

☎03-260-4622

媒体	MSX MSX2
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	テープ
価格	6,200円

爆弾で道を切り開き 面クリアをめざせ!

爆弾で敵をやっつけ障害物を爆破するゲーム、ボンバーマンのパワーアップ版だ。

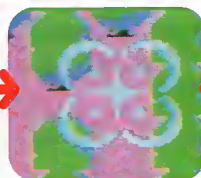
前作は無機質な地下室が舞台だったけど、ボンバーキングはアルタイルという惑星の

地上が舞台。ここの平和を取り戻すために異次元生命体と戦うというのがストーリーだ。

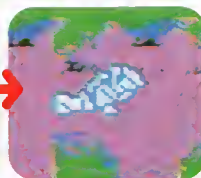
どんどん障害物を爆破してアイテムを見つけパワーアップすると、戦いを有利に進め



①爆弾をしかけた。逃げないとやられる



②ボカーン/爆発してしまっ



③爆風にまきこまれるとゲームオーバー

られる。そして、出口を見つければ面クリア。ここまでは

前作と同じパターンだ。しかし、それだけではないぞ。

アイテムを拾って強くなりながら進む!

主人公ナイトは一定量のエネルギーを持っている。敵や敵の弾にあたると、エネルギーが減る。エネルギーが0になるか、爆弾の爆風にまきこまれるとゲームオーバー。

武器は爆弾のほかにビームも発射できる。ビームは無限に使えるけど、爆弾は一定量しか持ってない。敵を倒したり、障害物を爆破すると補給できる。アイテムもたくさん出てくる。エネルギーを回復させるものや強力な武器になるもの、持ってないと面クリアできないものなどがあるぞ。



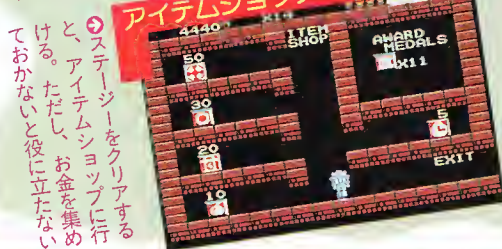
①アルタイルに到着。落ちていたアイテムを拾って戦闘開始だ



②どんなアイテムを持っているかの表示。矢印で選び装備する



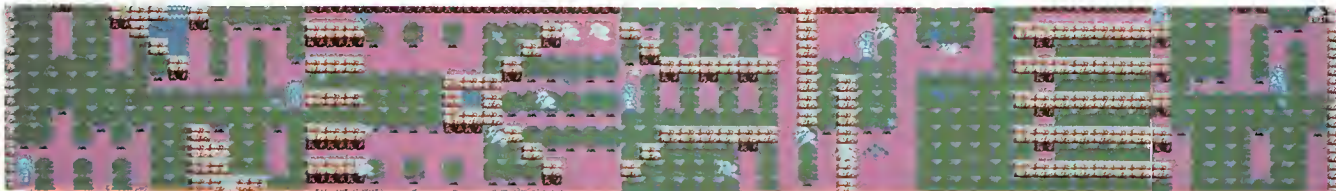
③アイテムがたくさん落ちている地下面。でも敵もいるので注意



④ステージをクリアすると、アイテムショップに行ける。ただし、お金を集めておかないと役に立たない



⑤何面もおきにデカキャラと戦わなくてはいけない。かなり手強いぞ



ステージ1 のマップ

ナイトはマップの左はしの下に登場する。そして、右はしの上にある出口をめざして進むのだ。

この面は「秘宝」と「カギ」がないとクリアできない。「秘宝」がないと

延々と同じ場所をループして先へ進めないし、「カギ」がないと行き止まりに出口が出現してくれないんだ。どちらも必ずある場所を爆破すると出現するので、見つかるまで徹底的

に爆破しまくろう。

また、地下面も隠れている。そこに入るまえに「ロウソク」を取っておかないと真っ暗で何も見えず、脱出できなくなるので気をつけよう。



DAWN PATROL

ドーンパトロール

ボニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
セーブ機能	—
価格	4,900円

計器を頼りに任務を遂行せよ!

第2次世界大戦の地中海は、潜水艦の暗躍の場であった。その中に、英国のベオウルフ号もいた。キミはその船長となって、与えられた数多くの任務を遂行しなければいけない。しかし、頼りとなるのはこの計器のみであった。

① 速度・深度・方向計

黒い針は、左から現在の速度、艦の深度、進行方向をしめしている。赤い点は、左から現在の最高速度、水深、舵の向きを示している。特に深

度計の注意をおこたると、座礁の危険にみまわれるぞ。

② 酸素レベル

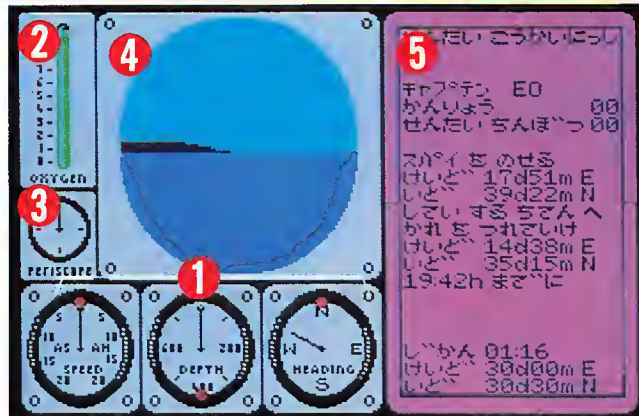
酸素の残量を知るための計器。これが0になると、ゲームオーバーになるぞ。

③ 潜望鏡の方向

現在の潜望鏡の方向をしめす。もちろんふだんは潜水艦の進行方向に向いている。

④ 潜望鏡の景色

潜望鏡からみえる景色(あたりまえか)。沈みきると海の中しか見えません。



⑤ アクションスクリーン

その場の状況に応じて最適な情報を手に入れるために使用する。F1を押すとエンジ

ンルーム、F2は魚雷ルーム、F3はマップ、F4はダメージ、F5は現在地などの情報がそれぞれ得られるのだ。

キャプテン「エオ」の航海日誌より

緊迫の雷撃戦

X月〇日。極秘任務を受けて目的地に急ぐわれらの前に、独軍の駆逐艦が出現した。こ

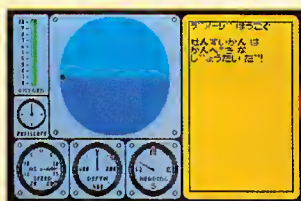
ちらは重要機密を積んでいる。捕まったら機密が敵に渡ってしまう。われらは死力をふりしぼり、駆逐艦と対戦。そし

てついに撃沈した。しかし、われらに休息の時間はない。

任務遂行のある一日

△月〇日、伊軍の護送艦を撃沈せよとの任務を受けた。本部からの無電で敵艦の位置

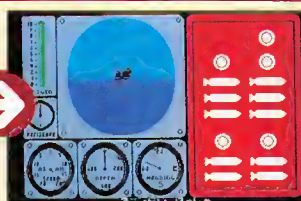
を確認し、目的海域へ急いだ。そして、敵艦を見事撃沈し、私は本部に報告した。しかし本部は非情にも次の任務をくだした。われらの戦いの日々はまだ当分続きそうだ。



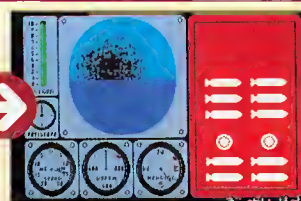
① 私の名前はエオ。ただ単にキャプテンE0にひっかけてつけただけ



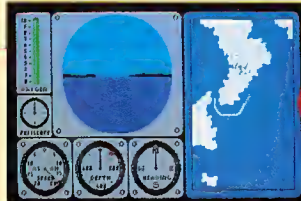
② どうやら、敵に感づかれたらしい。やはり雷撃戦を仕掛けるべきか……



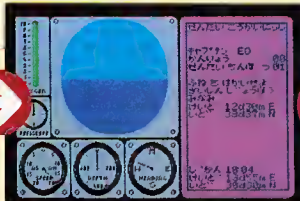
③ 敵駆逐艦を確認。艦首魚雷管1番から4番まで連続発射!!



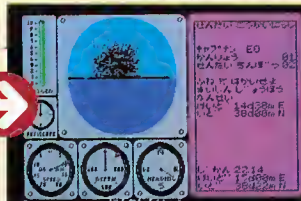
④ 見事、命中しました。これでひと安心というものだ



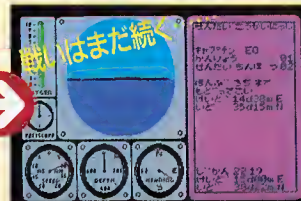
⑤ この狭い海峡を通りぬけるには、さうとうの度胸と技術が必要だ



⑥ 目的海域に近づいた。さて、敵さんの姿はどこかいなと



⑦ 魚雷をおもいっきりたたきこんで、見事任務完了!



⑧ やっと終わったと思ったら……。まだ任務がたくさん残ってた……

3つの世界で繰り広げられる超ハードアクションゲーム

シュワルツェネッガー

プレデター

パック・イン・ビデオ

☎03-226-9491

媒体	📼
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	5,800円

ゲームを構成する3つの世界

南米のジャングルでプレデターにコマンドーの仲間を全滅させられ、たった1人生き残ったシェイファー少佐は、絶望的な戦いを挑む。

彼を待ち受けるのは緑、青、赤と色分けされた3つの世界。そこにはさまざまな敵が、今



➡右に見えるのが、ほかの世界への入口だ。あと少しだね

や遅しと待っているのである。また、そこには巧妙な罠がかけられているかもしれない。

しかしもはやあと戻りはできないのだ。はたして、仲間の仇をうつために、3つの世界のすべてのプレデターを倒すことができるであろうか。好運を祈る。



赤色の世界

📌地下と地上に分かれ、危険がいっぱい



緑色の世界

📌わりとマトモな世界が広がっている



青色の世界

📌ゾウリムシが飛びかう迷路の世界だ



➡ありや、川に落っこちた。あれ、戻される～



➡川に落ちると強制的にスタート地点に戻ってしまうのだ

こんなことも…

宇宙生物プレデターとの死闘

さて、この異常な世界に乗り込んだ彼は、3種類の武器(マシンガン・地雷・手りゅう弾)とパンチをうまく使いながら敵を倒し、途中でアイテムを取りそれをうまく利用しつつ、3つの世界をクリアしていった。

そして、いよいよ、この冒険も終わりに近づいたとき、この世のものとも思われぬ生物が突然現れた。ビッグ・ボスである。宇宙最強の生物と、地上最強の人間の戦いが、今まさに始まる……。

ビッグ・ボス!



📌こいつがビッグ・ボスである。なかなか凶悪そうな顔をしてるぞ



📌ここが最後の決戦場なのだ。うしろにヘリが待ってるぞ



📌かなり破壊力が高いが、手に入りにくい



📌連射もできて、岩も壊せる万能兵器



📌岩を壊すのに便利。おまけに、破壊力もかなり高い

そしてエンディング…



📌そして、すべて終わった。さあ乗るぞ、ひさしぶりだなあ……??



スクーター

SCOOTER

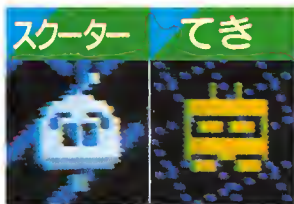
ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	64K
セーブ機能	
価格	4,900円



ピュアなパズルゲームが新鮮!!

キミの操縦するスクーターは世界の技術の最先端をいく、ハイテクノロジーのつまった新型ロボット。このスクーターで難解なパズルに挑戦するのだ。というストーリーのこのゲーム、じつはオランダ生まれなのだ。パズルゲームは日本ではいまひとつだけれども、欧米では根強い人気なのだ。その人気の秘密はよくいえないけれど、ただ難解なだけで内容がともなわない一部の日本製ゲームにくらべるとグラフィックや音楽がいまいちかもしれないけど、初心者から上級者まで誰でも楽しめてしまう操作性がある。お買得な価格設定も魅力のひとつだ。



①キミの手足と
なっていてく
れる主人公

②これがちょこ
まかとジャマを
する敵ロボット



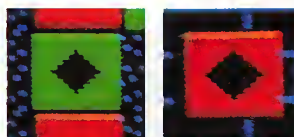
③ステージ1と2の場合はこの4つのくだものをとるとクリアとなりメッセージが表示される



4つのアイテムを集めるとクリア

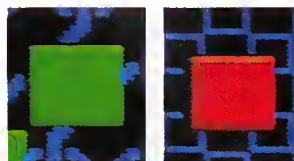
ルールはいたってカンタン。このコミカルなキャラクタ、スクーターを上手に操作して右の写真にあるようなブロックの性質を利用して、画面上にある4つのアイテムを全部取れば、1面クリアだ。しかし、途中にはスクーターのジャマをするロボットもいたりしてカンタンにはアイテムを取らせてくれない。頭を使って考えて行動しないと泣きを見るぞ。各面が始まったらさかさずポーズして解決法を考えよう。一見不可能のように見えてもどこかに必ず抜け道があるはずだ。まず手はじめに1面を解いてみよう。全16面をクリアできたらキミは大天才かも?

緑系 その他



④4方向に動く。こわせる。

⑤4方向に動く。こわせない



⑥動かない。こわせる

⑦動かない。こわせない



⑧矢印の方向に動く。こわせる

⑨上に乗ると矢印の方向に動く



ステージ1

SCORE-000000
TOP-000000
LIVES-03
SHEET-01

100
150
200
250

⑩いちばんカンタンなステージ。パズルというよりもゲームになれさせるためのステージ

この先をちよつと紹介

ステージ3



ステージ4

ステージ7



ステージ10



⑪ちよつと考えれば解答を思いつくんだけどね

⑫ここまで来れば大健闘問題はどれを動かすかだ?

⑬そろそろ複雑になってきたし、敵も追ってくる

発売中



ハッカー

HACKER

パソコン通信を使って巨大コンピュータにアクセスせよ!!

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	5,800円

貿易摩擦解消のアメリカ製AVGだ?

ハッカーとはコンピュータに異様にくわしい人のこと。なかには、パソコン通信を利用して、企業などの大型コンピュータに侵入し、情報を盗み出したりする悪いヤツもいる。そんなハッカーの気分を味わえるゲームだ。



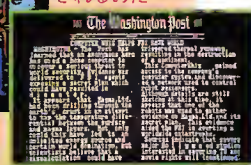
①これは、重要書類だ。この中におそるべき世界征服の野望が隠されているのだ

②日本でスパイに会った画面。赤いのは赤外線カメラだから



③ワシントンではFBIのエージェントが出てくるぞ

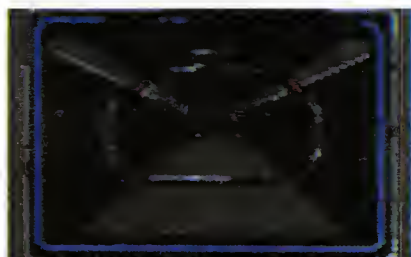
④ゲームを終了すると、キミの活躍がワシントンポストに紹介されるのだ



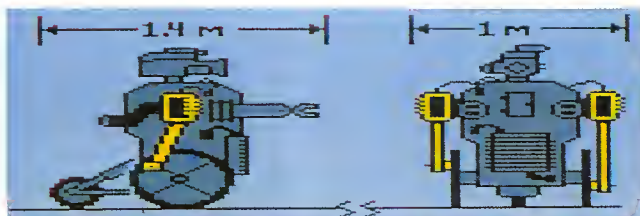
マグマ社の世界制覇の野望を阻止せよ

パソコン通信をやっていたキミは、偶然、巨大企業マグマ社のメインコンピュータに侵入してしまう。そしてマグマ社が「マグマ・プロジェクト」という世界征服のための極秘計画を立てていること、さらにそのことに関する重要書類がスパイに盗まれ、世界各国に散らばっていることを

知ってしまうのだ。キミはマグマ社よりも早く書類を集め、FBIにこの事実を訴えるために行動を開始する。というところからゲームが始まる。具体的に何をするかということとお金を積んだマグマ社の地下作業用ロボット「SRU」をパソコンでコントロールし、地下トンネルを使って世界各国に行かせスパイと取引して書類を回収するのだ。でもいたるところでマグマ社のジャマが入りなかないうまくいかない。しかも時間制限もあるので、一瞬も気がぬけないのだ。



⑤これが「SRU」の走る地下通路。世界中の地下をを網の目のように通っている



⑥キミの操作する「SRU」だ。これに重要書類を買うための現金が積んである。赤外線カメラと長距離スキャナといった特殊装置も使用可能だ

世界各地を飛び回って情報を集めよう

世界各国でスパイと会って、彼らの持っている書類を手に入れよう。そのときにスパイがいろいろな品物を売りつけ

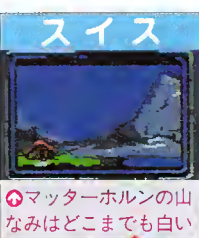
てくる。よく考えて買わないと、書類が全部集められなくなるゾ。ゲームがすすむとスパイ衛星までジャマをする。



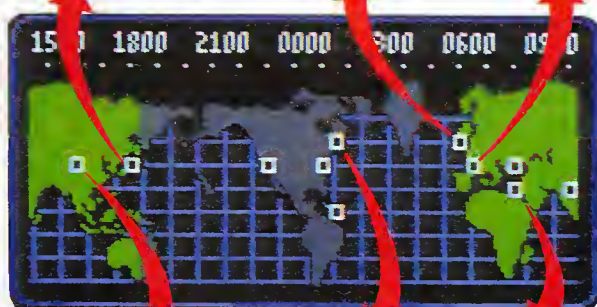
⑦富士山と桜の調和が美しい。日本だなあ



⑧イギリスの空はいつも曇っているのです



⑨マッターホルンの山なみはどこまでも白い



⑩万里の長城まで楽しめてしまう



⑪自由の女神がキミを祝福してくれるだろう



⑫灼熱の砂漠の中にあるピラミッド

4月下旬発売予定

2人同時プレイが可能なアクションAVG!



ドルイド

DRUID

日本テクスタ

☎03-255-9761

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

★ 強力な戦士ゴーレムの力を借り悪魔の使者を倒すのだ



①ステージ1の写真だ。右側にならんでいる数字は、現在持っているアイテムの数を表している

悪魔がよみがえらせた4人のプリンスが、平和だった国を襲った。彼らを倒すことができるのは古代ケルト族の血をひく僧侶ドルイドだけだ。キミは各ステージの地下に隠れているボスキャラを倒さなければならない。地下への

入り口はたくさんあり、どこに隠れているか、入るまでわからない。

アイテムの補給をしながら、襲ってくる敵を倒していこう。敵の種類によっては戦士ゴーレムを呼び出して戦わなければならない場面もある。



②ステージ2。細い橋が多くて移動しづらい



③ステージ3。星印に乗ると体力が回復するぞ

★ 複雑なマップをさまよひ、ボスキャラをさがそう ★

マップは迷路のように複雑になっていて、地下への入り口やアイテムの補給をする場所はすべてシンボルで表されている。ドルイドがこのシンボルに触れると場面が切り換わるようになっているのだ。

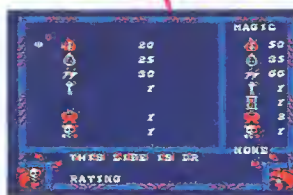
戦士ゴーレムは一度に1人しか呼び出せない。彼は自分自身では移動できないので、出現させる場所をよく考えないと失敗するぞ。特に地上に固定されている敵に有効だ。



④画面の下にある英語の文字はドルイドとゴーレムの生命を表している。敵に触れるたびに文字が読みにくなる



⑤地上にいて移動しない敵だ。⑥突然炎を吐いて攻撃してくるので気をつけよう



⑦アイテムを補給するときはこの場面になり、好きなものを選べる



⑧地下に入るとこうなる。本物かどうかは倒さないとわからない

©日本テクスタ

発売中

ちょっと不気味な本格派AVG

波動の標的

— Legend of The Melvel —

ソフトスタジオウイング

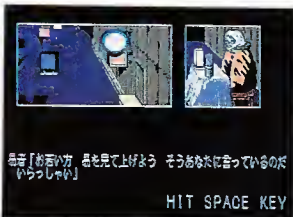
☎0975-32-3929

※要漢ROM

媒体	CD (4枚組)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

メサイア教団とは?ある殺人事件から物語は始まる

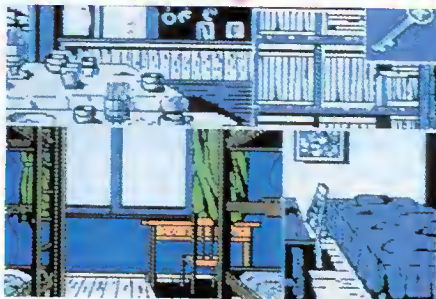
主人公の草薙史郎は、ベトナムも舌を巻くほど有能な新聞記者だ。そんな彼の住む東京で、メサイア教団という宗教団体の信者が大量に殺されるという事件が起きた。草薙



ある夜、草薙は易者になにやら予言めいた言葉を託される

はさっそく事件の調査にあたったが、手がかりが見つかるたびに数々の謎に直面することになる。キミは草薙となってこれらの謎を解き明かしていかなければならない。

ゲームはコマンド選択式でプレイしやすいし、ストーリーがしっかりしていて奥が深いので、かなりやりがいがある



ゲームの進行に合わせてグラフィックが表示される。現在の状況と関係のないものは白黒表示になる

りそうだ。しかもマルチエンディングなので、納得のいく終わり方でなかったときはまたやり直そう。

主な登場人物



右が草薙史郎。左が神谷深雪。ベトナム行きの飛行機で知り合う



坂本。新聞社のカメラマン



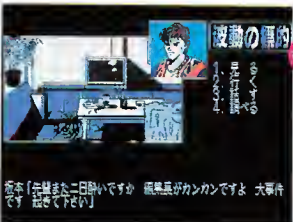
吉野。草薙と同じ新聞記者だ



南青田町にある美術館にいた謎の女性。後半で再び登場する

舞台は点々と移動してベトナムのジャングルまで及ぶ

殺人事件と同じころ、ベトナムのジャングルで奇妙な現象が起こっていた。草薙は編集長の命令でベトナムへ飛んだが、そこで待ち受けていたものは虎人間やガイコツ兵の集団だった。さらにジャングルは迷路となっていて、うかつに動き回ると迷ってしまう。はたしてキミは秘められた謎を解くことができるか?

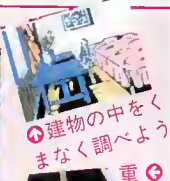


草薙の住むマンションの一角。物語のすべてはここから始まった

殺人現場



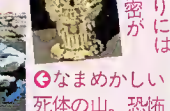
この建物の回りで殺人事件が発生した



建物の中をくまなく調べよう



この飾りには重要な秘密が

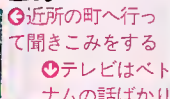


なまめかしい死体の山。恐怖

南青田町で聞きこみ



喫茶店である情報が手に入る

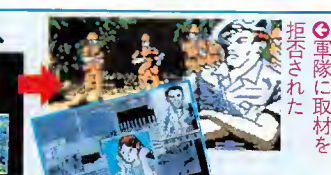


図書館では証拠品の調査をするのだ

一路ベトナムへ



ベトナムのジャングルを取材するため飛行機で移動する



突然、神谷が協力を申し出る

メリム川をさまよう



行く手をさえぎるものは武器で破壊しよう

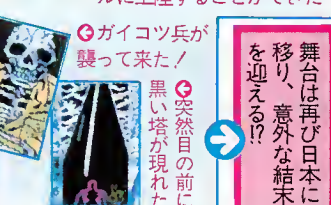


やっとのことでジャングルに上陸することができた

魔境の密林



ガイコツ兵が襲って来た! 突然目の前に黒い塔が現れた



突然目の前に黒い塔が現れた

舞台は再び日本に移り、意外な結末を迎える!!

発売中



「エルスリード」のスペシャルバージョン



日本コンピュータシステム

☎03-485-6584

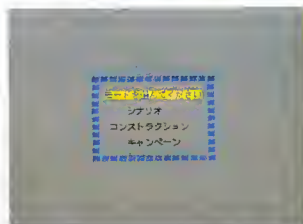
媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	欄外参照

初心者大歓迎の親切設計

これは戦略シミュレーションゲーム。めんどくさそうでイヤだなーなんて思ってしまった人も多いかもしれないけど、逆にそんな人に特にすすめるんだ。また、エルスリードの特別版ということなので、ファンは見逃せないね。

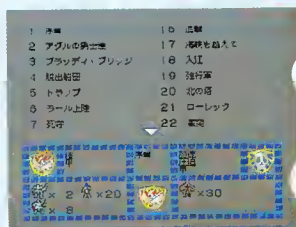
シナリオ、コンストラクション、キャンペーンの3つのモードが選べる。シナリオモードには1番～30番の30種類のシナリオがあり、番号が大きくなるにつれて、内容がむずかしく複雑になっていく。初心者でも1番から順番に試すことによって、少しずつゲームにはまっていくだろう。コンストラクションモードは文字どおりで、自分のお好みに、マップや自分と敵

側のユニットからマジックなんでものまで設定できる。自分側を最強に、敵側を最弱にしてみるなんてことができるね。キャンペーンモードはシナリオモードの発展したもので、ユニットの補給ができた、持ちユニットをポイントに変換できたりする。さらに、このモードはデータのロード、セーブもできるので、かなり本格的なシミュレーションゲームが楽しめます。



①まず、モードを決定する。今回はシナリオを紹介してみようか

シナリオの選択



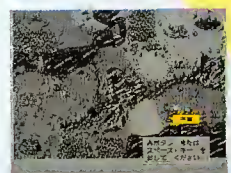
①シナリオはこのようにたーっさあります。どれにしようかな？

シナリオの場合



①シナリオごとにウィンドウに両陣営の戦力が表示される

場所の表示



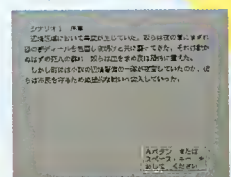
①選択するとマップ上に戦地を表示する

マジックの選択



①シナリオのつぎにマジックの選択。敵側はランダムで選択

シナリオの紹介



①なくてもいいけど一応ついているという

戦闘開始



①いろいろ手間をかけてようやく戦闘開始！

いぢめる？いぢめる？



①このように武器を持っているのに…



①こういう攻撃をしかけてくるのだな

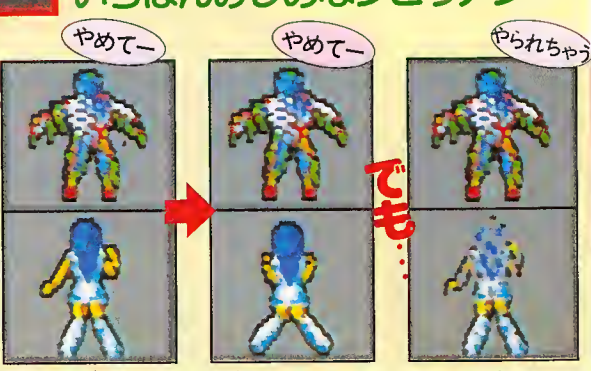
こうして戦う



①右のウィンドウ上に注目。敵が消滅

①逆に負けると味方の姿が消えていく

いちばんみじめなシビリアン



①下のシビリアンはよく出てくるのだ

①攻撃のアクションがカワイイ！

①でもシビリアンの攻撃力は0なので…



ちょっとエッチな
学園モノ(?)AVG!

グレート

☎06-561-2211

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	6,800円

学園物語

ノリコ先生が転校しちゃう!

学園物語のなかではタカシくんがキミ。私立高校の寮生だ。学校にはかわいい女の子がいっぱいいるけど、憧れの人は学園一の美人教師「ノリコ先生」。妄想癖がもわもわすると、先生にプライベートレッスンしてもらっている映像がふわふわふわ。

そんなキミの心配事は、最

近先生の顔色がさえないこと。先生の笑顔を曇らせているのは何なのだろう……。

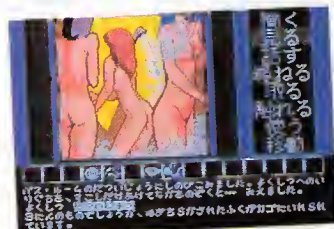
くさくさした気分のキミは学校をさぼって女子寮や裏庭をブラブラしていた。そんなときにふと出会った女の子から大変なウワサを聞いた。

「えっ。ノリコ先生が転校してしまうって!」

触ってばかりじゃすすめない

コマンド選択式のアドベンチャーゲームだから、①聞く②見る③話す④尋ねる⑤取る⑥触れる⑦使う⑧移動の計8つのコマンドを、だれ(なに)に対して使うのかをカーソルで選ぶかんたん操作。

組み合わせ方のコツさえつかめば、女の子を口説いたり、その先にあるかなりカゲキなエッチシーンに進むこともできる。こういったエッチもゲームの楽しみのひとつではあるけど、エッチばかりしていると肝心の「ノリコ先生を助ける」ことができないばかりか、とてもミジメなシーンとともにゲームオーバーなんて



①バスルームをのぞくことだって立派な情報収集に……なるかなあいうハメになる。

アドベンチャーにエッチをプラスしたようなゲームなので、ほんとうのハッピーエンドを迎えるためにはたくさんの情報と15種類のアイテムを手に入れなければならない。エッチに気をとられていると、もっともカゲキなシーンに行き着けないのだ。

情報を集めなくっちゃ

目標は決まった。先生が転校しなくていいようにして個人授業を受けることだ。さっそく情報収集を始めなくては。

とりあえず学校に行ってみると、すでに放課後。校内は目の保養になる女の子の姿で

いっぱいだ。レオタード姿の新体操部員、パンチラがムフフのテニスギャル、図書館で読書に親しむ美少女……。ナンパな性格は押さえられない。「情報収集のため」といいわけしつつ、好き者は好き者。

おもな登場人物

キョウコ ①男子生徒にも恐れられているスケ番なのだ	アキエ ①女子寮などで会えるクラスメイトの美少女	ヒデミ ①寮生の1人。推理力抜群。協力者にしたい	ヨシミ ①不良にからまれている。なんとか助けだそう
トオル ①タカシのルームメイト。ものすごくスケベ!	オサム ①寮生の1人。秀才タイプで好奇心も強いのだ	サオリ ①新体操部のキャプテン。性格は〇〇である	ノリコ ①憧れの先生。どうしたら会えるのだろう……

画面切り換えも素敵

グラフィックがキレイだけでなく、画面が変わるとき処理も素敵。渦巻きのように変わるかと思えば、つぎの画

面が左のほうからするすると出てきたりもする。同じ場所でもプレイするたびに切り換わり方が変わるのもびっくり。



超新作ソフト紹介!

COMING SOON

ページのムードを一新してますます充実するカミングスーン。今月は、最初の2ページに他機種ですでに発売され、人気をさらったミステリーアドベンチャーゲームを本紹介。

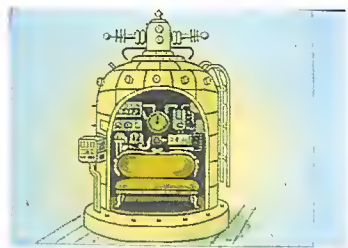
そのあともRPGありアバダントっていう新形式ゲームありともりだくさん! また、スペックの中にゲームのジャンルを明記することになったので、お見のがしなないように!

カサブランカに愛を

殺人者は時空を超えて

セピアカラーの画面がしびる、難解なミステリーAVG
■シンキングラビット ■0797773333 ■3月下旬発売予定

メインタイトルの「カサブランカ」より、サブタイトルの「殺人者は時空を超えて」というのがこのゲームのテーマになる。主人公はジェリー・ランドルフという、新聞社に勤める女性記者。ある日、親友のメイ・エルガーが行方不明になって事件が始まる。数日後に届いたメイの日記には、失踪の原因と思われることが記されていた。科学者の父親が時間に関する研究を続けていて軍部に狙われており、いつか自分にも軍部の手が回ってくるのではないかと……。そして訪ねたメイの家には、彼女の父親の死



これは途中で発見されるタイムマシンなのだ



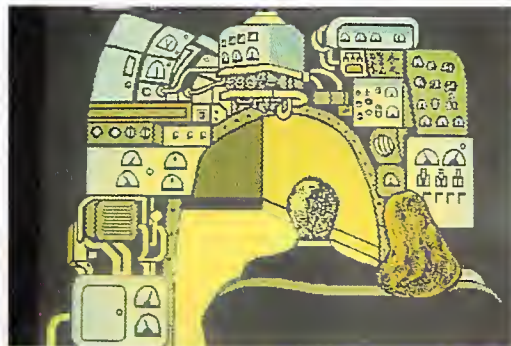
うす茶色のムードたっぷりの画面。難事件を解決するため、そこいらじゅうの人に話を聞こう

体があった。手がかりの日記を頼りに、ジェリーは捜査を始めた。

ゲームはコマンドを入力して進めていく。1945年のとある町を舞台に、登場人物は十数人、画面は80枚ほどで意外に少ないが、内容は深そう。「時空を超えて」しまう犯人を捜したあとから、大きなドンデン返しがあったりするのだ。



事件のあった町。アメリカはシカゴから120マイル南へ行ったゲイルスバーグ



2人で仲よく(?)とどろん進め。映画のような展開がイイ



ここは武器屋...ではなく(RPGじゃないし)ふつうの店

媒体	CD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	7,200円
ジャンル	ミステリーAVG

殺人倶楽部

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■4月上旬発売予定

MSX版ついに登場の殺人ミステリー！

「J. B. ハロルド」シリーズ
のミステリーアドベンチャー
第1弾の移植版。キミは刑事
J. B. ハロルドとなってビ

ル・ロビンス殺人事件の犯人
を捜しあてるのだ。

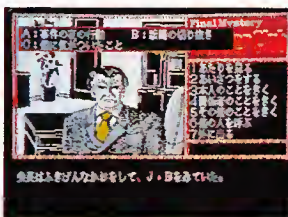
基本的にシリアスな本格ア
ドベンチャーゲーム。多くの



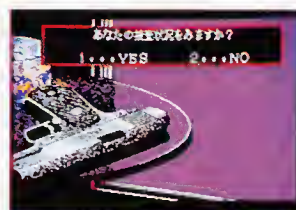
① 刑事部屋の画面。左にいる女性はキャサリン。やさしい声をかけてくれる

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ミステリーAVG

容疑者を取り調べ、証拠品を
集めて捜査を進めていこう。
ゲームの進行はコマンド選択
式でわずらわしいキー入力はい
っさいなし。捜査を休憩する
と、そこまでのキミの捜査の
状況を100点満点中何点ぐ
らいまで進んでいるかを判定
してくれ、ゲームの進行具合
の目安を知る機能がついてい



② 容疑者は20人以上。はっきりいってこの人が犯人なのだ(うそ)



③ これは休憩の画面。このあとに捜査状況を採点してくれる

る。おまけにMSX版はディ
スクのほかに、パナミュ
ズメントカートリッジに対応
して途中のセーブもラク
にできるようになっている。
内容も他機種と変わらず、重
要書類などのおまけもやは
りついてくる。



④ この人は鑑識官。ここへ証拠品を持ってくると鑑定してくれる

「J. B. ハロルド」シリーズ
第2弾がこのゲーム。『殺人俱
楽部』とは発売元が違うけど、
どちらもリバーヒルソフトの
開発によるもの。

アメリカ、リバティータウ
ンの刑事J. Bは、「サラ・J
・シールズ」殺人事件の捜査の
ためにマンハッタンへやって
きた。被害者のサラは自宅の
窓から25階下の路上に転落し
て死亡したのだ。部屋のドア
には内側から鍵がかかってい



⑤ 誰かに会ったととりあえず自分のことを話してもらおう

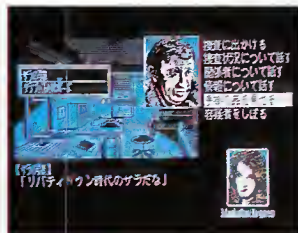
マンハッタンレクイエム

闇に翔ぶ天使たち

■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■4月中旬発売予定

殺人事件に名刑事J. Bのカンがさえる

て、人の気配がなかった。自
殺かあるいは密室殺人事件か
……。3人の協力者とともに
難事件に取りくむJ. B. コ
マンドを選択し、37人の登場
人物の中から真犯人をつきと
めなければいけないのだ。



⑥ 被害者のサラ・J・シールズはロングヘアーのとてもきれいな



⑦ 右下にJ. Bが。好みのお酒はギブソン。タバコはラッキーストライク！

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ミステリーAVG

拔忍伝説

翼を持った男達

■ブレイングレイ ■ ☎03-499-6943 ■ 3月19日発売予定

ディスク4枚のストーリー重視のゲーム

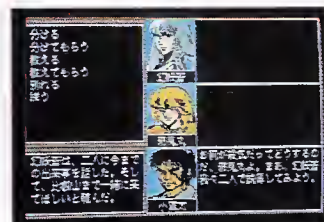
厳しい忍のおきてにそむき、『拔忍』となった「幻妖斎」「邪鬼丸」「小源太」の3人が主人公。オープニングディスクが1枚と3人がそれぞれ自分中心に活躍するディスクが3枚という構成になっている。3

枚のどれから始めても通常のRPGの形態でゲームを進め、選んだ主人公と2人が仲間として一緒に行動する。邪鬼丸は想いをよせる女の子を捜し、幻妖斎は秘術を探るため、そして小源太は仇を追跡すると

①これは邪鬼丸のディスクでゲーム中の画面、数字キーで選択してゲームを進行させていくのだ



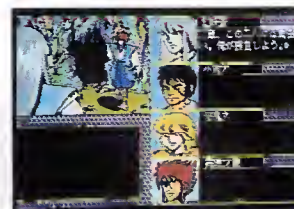
媒体	4枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アバダント



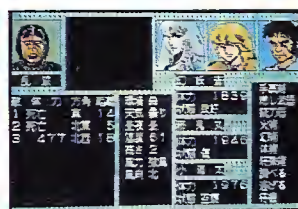
②文字もキャラクタのグラフィックもMSXとは思えない美しさ!



③何をもめているの? そのシーンの登場人物の顔が表示される



④敵の弱点を見つけるためには、まずデータを知ることが大切



⑤登場キャラは3枚合わせて100人ほど。なんて多いだろう

ラスタン・サーガ

■タイトー ■ ☎03-264-8611 ■ 4月上旬発売予定

剣士と魔物が熱く戦うアクションゲーム

かつて、ゲームセンターで人気を集めたアクションゲームの移植版だ。

人間がまだ神の支配を受けていた時代、平和の国セームが魔神ヒュードラによって支配されてしまった。キミは勇者ラスタンとなって数々のモンスターと戦い、ヒュードラの魔の手から国を救わなければならない。ラウンドは全部で7つあり、各ラウンドの最

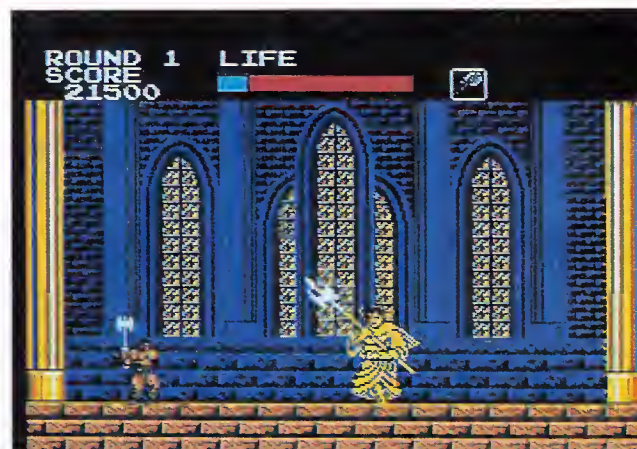
後にはボスキャラが待ちうけている。対するキミは、途中でアクスやアーマーなどのアイテムでパワーアップし、魔神ヒュードラをめざして戦うのだ。



①アイテム・ファイヤーソードを取れば、剣の先から火の玉が出る



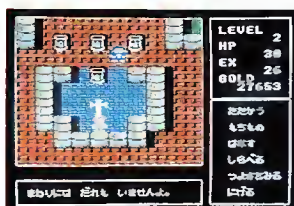
②次々と出現するモンスター達。時には水中から、時には空中から



③ステージ最後に待ちうけるボスキャラ。その強さはザコの比じゃない

同タイトルのファミコン版よりバージョンアップした、迷宮をさまようRPGだ。

前作で勇気のある戦士ラルによって倒されたはずの魔王ルウが、ふたたび復活してドールの城を支配した。ラルの血を引く若者であるキミは、魔王ルウを倒すため、単身モンスターの潜む城へと向かうのだ。城の中は3Dダンジョンになっていて、そこには多くのモンスターが出現する。



④前作とは違って、ダンジョンの外でも歩けるようになったのだ!

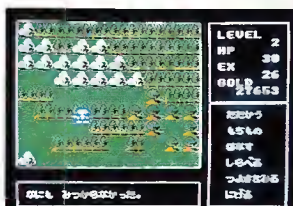
勇士の紋章

ディープダンジョン2

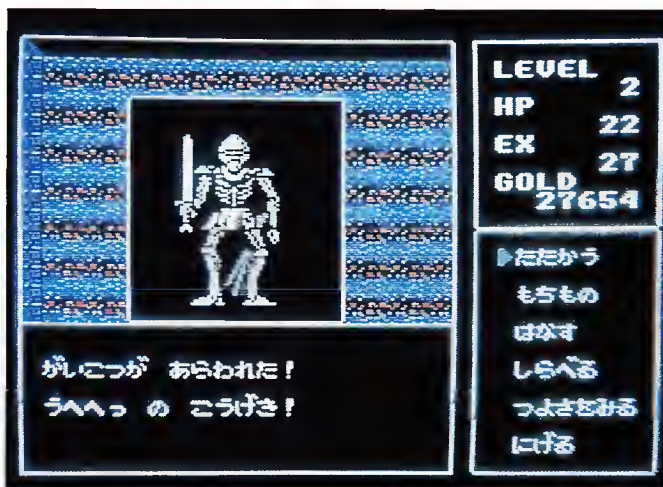
■スキャップトラスト ■☎03-486-8127 ■3月25日発売予定

3DRPG『魔洞戦紀』の続編が登場!

モンスターを倒すと経験値が手にはいり、それをためてレベルをあげることによって、主人公は強くなっていく。ダンジョンに潜む魔王ルウを倒すためには、かなりレベルをあげなければいけないのだ。



④ダンジョンに旅立つまえに、冒険の準備をしておかなくちゃ



④敵に出会った! 戦うだけでなく、ときには話しかけることも必要な行動だ

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

ファミクルパロディック

■BIT? ■☎03-479-4558 ■3月下旬発売予定

キャラもかわいい痛快シューティング!

みんなが燃えたなつかしいゲームをパロディタッチでつめこんだ、レトロチックなシューティングゲームだ。

ファミクル家の人々は、みんなゲームが大好き。そんな家族のところへ、近くのゲームハウスからゲーム大会のお



④4人と1匹の家族構成。誰を選んでどのマシンで大会に参加しようか

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シューティング

知らせが届いた。その日からファミクル家の人々は、仕事をせずに自分のマシン作りにはげみ始めたのだ。

キミはファミクル家の一員となって、優勝めざしてゲームをプレイするんだ。選んだキャラクタによって操るマシンが違ふぞ。ママのマシンはかたつむり型、息子のマシン



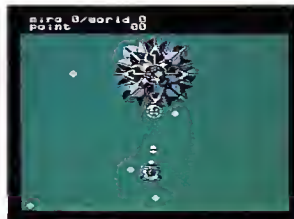
④見れば見るほどあのゼ×ウスを思わせるキレイな画面だ



④地上物と空中を飛来してくるキャラと、敵はあちこちにいます

はかえる型、ベットのネコのマシンは当然ネコ型。

ゲームステージは6以上。なつかしき「ゼビ×ス」や、「マリ×」によく似たステージも出てくるのだ。となると、ステージ最後のボスは、いったい何に似ているのかな?



④ぱっと見にはやさしそうだが、じつはとても大変な戦いなのだ

制覇 (せいはい)

■日本物産 ■☎06-351-3841
■3月下旬発売予定

勝てばギャルがにっこり笑う?

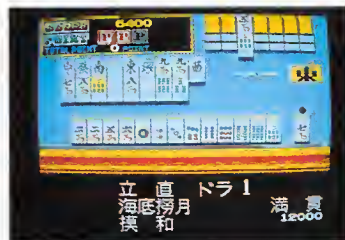
きれいな女の子が、ドキッとするようなかっこうで登場するマージャンゲーム。ただし、エッチなグラフィックを見るには、勝たなければいけない(当然か)。

ゲームは2人で対戦するタイプ



①全国各地を制覇するのはどの雀士だろうか!? ギャルのムフフが見たいノ

のマージャン。全国の8人の強豪たちを倒していくという設定だ。8人ともそれぞれ打ち筋(思考ルーチン)が違うので、ハイレベルの戦いが期待できるぞ。また、パイと卓が3種類ずつ選べるんだ。

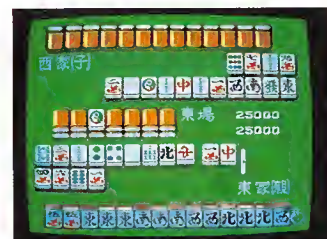


①1対1の真剣勝負。だって、ムフフがかかっているんだもんね〜

井出洋介名人の実戦麻雀

■バック・イン・ビデオ ■☎03-486-0684 ■4月5日発売予定
まじめに勉強したいキミはこれだね!

東大卒のプロ雀士、井出洋介名人の全面的協力のできたソフトだけに、まじめにマージャンを勉強しようという人向け。実戦、名人決定戦、実戦問題の3つのモードがある。特に実戦問題は勉強になるに違いない。かなり特殊なルールが設定できたりして、遊びどころもたっぷり。



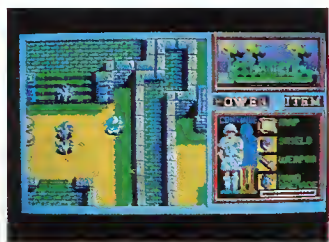
媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	マージャン

①1対1の対局だ。4人打ちにはないふんいきを楽しめる

テストメント

■8方向スクロールのシューティング
■バショウハウス ■☎03-486-0684 ■3月下旬発売予定

PC-8801版から移植し、パワーアップしたもの。探検家のラ・イールが、化物を倒すのが最終目的になる。シールドやショットガン、バズーカ、ハンドグレナードなどのアイテムを集め、トラップの多い全7ステージをクリアしていく。各ステージに隠されたパーツをそろえて最終兵器のシルバー・キャノン在完成させないと、ペンタドラゴン不倒せないので。



媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクションRPG

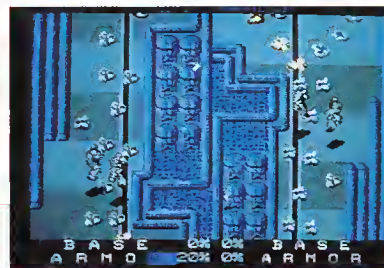
①どこにも迷路になっていて思うように進めないのが苦しい

ヘルツオーク

■テクノソフト ■☎0956-33-5555
■3月発売予定

敵の本拠地を占領するのだ!

2人でも遊べる、リアルタイムシミュレーションゲームだ。機動歩兵というキャラを操作し、敵の本拠地を占領するのが目的。サブキャラクタは、戦車、歩兵、ミサイル車両、トーチカなど6種類あり、それを敵の基地に送りこんで100%のダメージを与えれば勝ちになる。まずは機動歩兵を操って



①機動歩兵は障害物に関係なく移動ができる

攻撃し、お金をサブキャラクタを買わなければいけない。9ステージで構成されていて、ステージごとに前線基地があり、本拠地には最終ステージまで行かないとどりつけないのだ。敵も同じようにして攻めてくるので、占領されて自分側の本拠地をつぶされると、反対に負けてしまうのだ。



①画面下の%表示は、右が1P、左が2Pのダメージを表しているのだ

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★印付きは

MSX2

専用です。

MSX

新作発売予定表

ソフトと本

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3月	5日 ダイナマイトボウル(R)/東芝EMI/5,800円
	5日 ★プレテター(R)/バック・イン・ビデオ/5,800円
	5日 ドーンパトロール(R)/ポニーキャニオン/4,900円
	5日 スクーター(R)/ポニーキャニオン/3,900円
	8日 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/390円
	10日 ★学園物語(R)/グレートソフト/6,800円
	上旬 ★ほっと・MILK(D)/フェアリーテール/未定
	上旬 ★東京女子高制服を脱いだ少女(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/7,800円
	12日 ★王子ピンピン物語(D)/東峰通商/7,800円
	12日 ★ファイアボール(R)/ハミングバード/6,800円
	12日 ★プロ野球FAN(D)/日本テレネット/6,800円
	18日 ボンバーキング(R)/ハドソン/6,200円
	19日 ★拔忍伝説(D)/ブレイングレイ/7,800円
	19日 ★小林ひとみのバズル・イン・ロンドン(D)/インフォーマーシャル/6,800円
	中旬 MSX英和辞典(R)/ハイスコアメディアワーク/8,800円
	中旬 ★マース(R)/デービーソフト/未定
	25日 勇士の紋章(R)/スキャットラスト/6,800円
	26日 ★刑事 大打撃(D)/インフォーマーシャル/6,800円
	下旬 ★ワールドゴルフⅡ(D)/エニックス/7,800円
	下旬 ★ガンダーラ(D)/エニックス/7,800円
	下旬 ★カサブランカに愛を(D)/シンキングラビット/7,200円
	下旬 ★制覇(D)/日本物産/未定
	下旬 ★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/未定
	下旬 ★忍者(D)/ボーステック/7,800円
	下旬 ★ファミクルパロディック(R)/BIT?/6,800円
	下旬 ★テストメント(D)/パシオハウス/7,800円
	下旬 ★ミステリー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★ヘルツォーク(D)/テクノソフト/6,800円
	下旬 ★サジリ(D)/日本テレネット/未定
4月	5日 ★井出洋介名人の実戦麻雀(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	5日 ★釣りキチ三平(R)/ビクター音楽産業/6,800円
	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/360円
	10日 ★魔神宮(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	上旬 ★殺人倶楽部(D)/マイクロキャビン/未定
	上旬 ★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	上旬 ★THEプロ野球・激突ペナントレース(R)/コナミ/5,800円
	上旬 ★ラスタン・サーガ(R)/タイター/5,800円
	中旬 ★マンハッタンレクイエム(D)/リバーヒルソフト/7,800円
	24日 ★ゾイド(R)/東芝EMI/5,800円
	26日 ★ヨトゥーン(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬 ★ハウ・メニ・ロボット(D)/アートディンク/7,800円
	下旬 ★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬 パロディウス(R)/コナミ/5,800円
	下旬 ★サイキックウォー(D)/アスキー/8,800円
5月	7日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/360円
	上旬 ★セイレーン(D)/マイクロキャビン/7,800円
	上旬 ★クレイジークライマー(R)/日本物産/未定
	15日 ★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	21日 ★ウルティマ(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	21日 ★谷川浩二の将棋指南(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(本)/徳間書店/780円
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー④(R)/徳間書店/5,800円
	下旬 マグナム危機一髪(R)/東芝EMI/5,800円
6月	★ドラゴンクエストⅡ(R)/エニックス/6,800円
	★ザ・マン・アイ・ラブ(D)/シンキングラビット/7,800円
発売日未定	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/360円
	20日 ★クリムゾン(R)/スキャットラスト/7,800円
発売日未定	20日 カーマ(仮称)(媒体未定)/スキャットラスト/7,800円
	★ギャルナンバ大作戦(R)/インフォーマーシャル/未定
発売日未定	★戦場の狼(R)/アスキー/5,980円
	★魔界村(R)/アスキー/5,980円
	サイキックウォー(R)/アスキー/7,800円
	ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/未定
	★あざりワールドRPG(仮称)(R)/ゲームアーツ/未定
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★ガーディック外伝(R)/コンパイル/未定
	★アレスタ(R)/コンパイル/未定
	★バスタード(R)/ザイン・ソフト/6,400円
	★ドーム(媒体未定)/システムサコム/9,800円
	★シャティ(媒体未定)/システムサコム/9,800円
	★メルヘンヴェールⅡ(R)/システムサコム/未定
	★モンスターアイランド(R)/日本デクスタ/未定
	★ザ・リターンオブイシター(R)/ナムコ/未定
	★拔忍伝説番外編(D)/ブレイングレイ/3,000円
	★ゴールデン・バック(D)/ガンテッキ/5,900円
	★首切り館(仮称)(媒体未定)/BIT?/未定
	★ムー(R)/キャリーラボ/6,800円
	クレイズ(R)/ハート電子/5,800円
	★MSX-WriteⅡ(R)/アスキー/24,800円
	あけみとモアイの占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/未定
	(機種未定)東京終末戦争(媒体未定)/徳間コミュニケーションズ/未定
	★陽あたり良好! (媒体未定)/東宝/未定

ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
3月1日	HBD-F1(3.5インチFDD)/ソニー/36,800円
3月1日	ジョイハンドル(ゲーム・A1スピリット、付き)/パナミュージメントプロダクション/19,800円
3月21日	CPS-14F1(カラーディスプレイ)/ソニー/64,800円
4月1日	FS-A1FM(FDDとモデム内蔵MSX2)/松下電器/84,800円
発売日未定	★HBP-F1WP(4ドットサーマルプリンタとMSX-WriteⅡのセット)/ソニー/69,800円

この情報は2月29日現在のものです。

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

歴史のドラマを体験することがシミュレーションの楽しみ

EDITOR VOICE

オバケのQ

太郎ではない。

表紙の人形は例の『パ

ロディウス』に出てくる、酔いどれペンギンである。発売が4月の下旬だというのに、今月は折りこみで全ステージのマップまで付けて、パロディウスがこんなに見られるのはMファンだけ、というノリになってしまった。さらに、あの『THEプロ野球・激突ペナントレース』を業界初の特典効果画面でアタックし、『サイキックウォー』も折りこみマップで大々的にアタックしてしまった。これが1周年パワーだ。創刊号で『ヴァリス』のあまりにも大きなマップを掲載したムチャクチャなパワーは、こうしてまだ続いているわけである。パワーといえば、プレゼントのパワーもすごい。1周年記念の読者用プレゼントが、あちこちから集まって、机のわきにドサドサと積みあげられていく。これが全部読者のものになってしまうのかと思うと個人的にうれしいが、これもパワーで静めている。こんなにパワーがあふれているせいか、最近、Mファンが各地で売り切れているという。ほしい人はまず本屋さんに予約してほしい。印刷部数をもっとバワフルにしないでほしい。

次号5月号は
遊びまくって
春ランマン

4月8日発売!

AD INDEX

アスキー	117
コナミ	118、表3
ソクレスト	72
ソニー	表2、3、4
タイトー	81
T & Eソフト	82、83
東芝EMI	88
日本ファルコム	89
ハミングバード	86
ビクター音楽産業	90
BIT ²	84、85
ブラザー工業	91
マイクロキャビン	87
松下電器産業	表4

FAN CLIP

歴史三部作

語り手

襟川陽一氏

(株式会社光栄代表取締役社長)

えりかわよういち 1950年、栃木生まれ。慶応大学商学部卒。自作のゲームソフトの通信販売から現在の光栄が形作られた。現在は制作から離れたが、自社製品のテストプレイは欠かさない。



光栄のゲームは、このはがきに育てられたのだといってもいいでしょう。ユーザーからのいろんな提案を受けて、直すべきところは直しながら作りあげてきたのが、歴史三部作なんです。

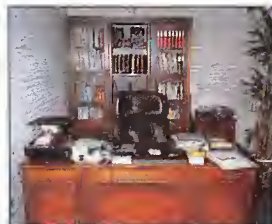
歴史の持つドラマが体験できる『信長の野望・全国版』では、国と国との戦いが主要な要素です

歴史三部作とは『信長の野望』、『三国志』、『蒼き狼と白き牝鹿』のこと。光栄のゲームデザイナー、シブサワ・コウ氏の代表作であり、この3作によってシミュレーションゲームという分野が確立したといっている。シブサワ氏は現在いっさいの取材に応じていないため、かわって社長さんにこのソフトシリーズについて語っていただく。

1本の制作期間は2年から3年。シミュレーションゲームという分野の可能性は、『川中島の合戦』『投資ゲーム』(1981年:光栄から出た最初のゲームソフト)を出して、ユーザーの評価を得たときから感じていました。その感触を『信長の野望』(1984年:『全・国・版』の前身)に結実させるまでに2年半かかりました。あらゆる資料を集めて、単なる「戦い」のシミュレーションではなく、そのための内政、外交といった「準備」まで含めたゲームを作るには、そのくらいの期間が必要なんです。これはそのあとの『三国志』などについても同じです。

シブサワ・コウをチーフ・プロデューサーにすえて、グループで作る方式に改めたのもそのころです。

これがロングセラーになり、ユーザーからたくさんのアンケートはがきが送られてきました。



◎後ろに歴史資料がならぶ襟川氏のデスク。壁にはパッケージなどに使われているイラストが飾られていた

◎光栄の正面玄関。日吉の商店街の一角にあり、ショールームのようなおしゃれな雰囲気はひととき目立つ



◎テストプレイしているうちに、夢中になると語る襟川氏は、自身がシミュレーションゲームの大ファン

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅幸+小幡英司+白戸知己+高田陽+永吉敏男+橋本光弘+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+露訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイナー(人見和一+釜田泰行)+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つづじ+なつやませいじ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+関ワードポップ(筒井雅浩・石塚社一・崎山裕子・平間順子・藤本紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます

狂気王トレボーの 命が下った。 今、長い冒険が はじまる……

MSX版ウィザードリィが遂に登場した。モンスターのグラフィックはイラストレーターの本間一雄氏のデザイン。MSXの表示能力をフルに使い、グラフィックはさらに美しくなった。なんと言ってもウィザードリィは奥の深いRPG。データを常にチェックして、長い冒険へ挑もう。君たちの健闘を祈っている。

狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件—最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還—を完了すことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D迷宮には多くの困難が待ち受ける。

■対応機種/MSX2(V-RAM128K)3.5-5DDフロッピーディスク(1ドライブも可) ■定価9,800円

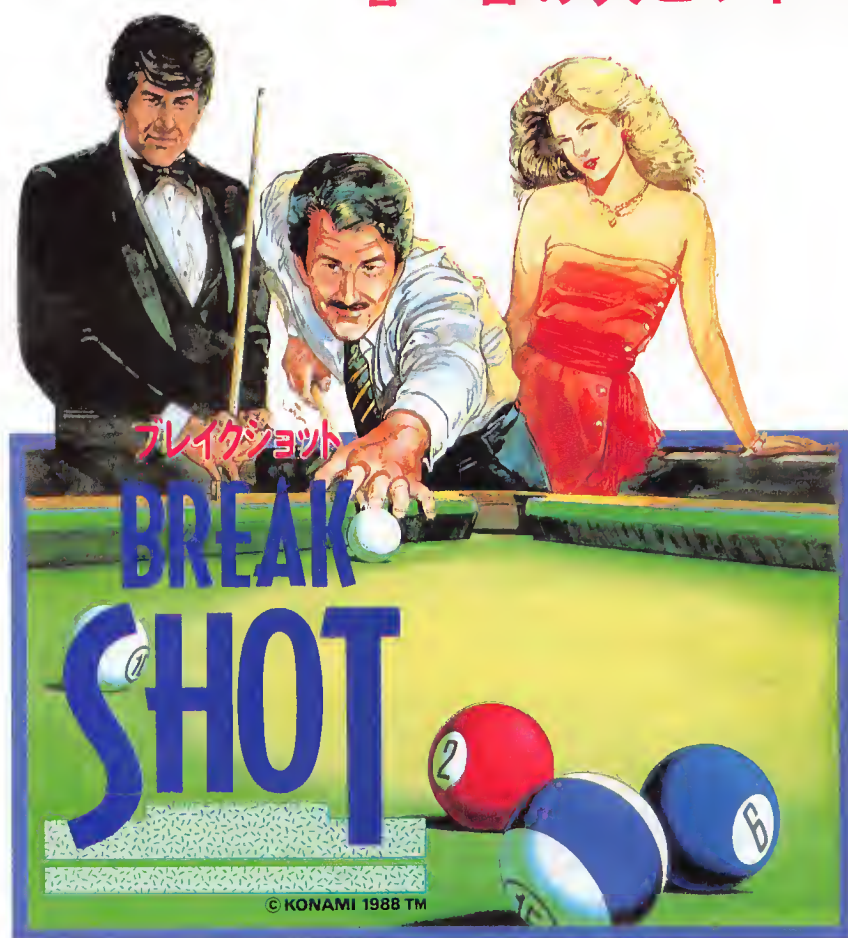


Wizardry®
ウィザードリィ

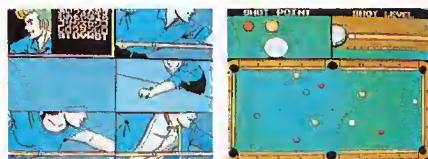
絶賛発売中



カ コ ー ン。



ストーリー&シミュレーション/ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!



MSX2対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 今春発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、— 永い沈黙を破って新登場/ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ!

ミニゲームのおまけ付/楽しいゲームをもっと楽しく!!

コナミの新10倍カートリッジ



MSX1,2 対応
5,800円

1Mビット+64KビットSRAM
絶賛発売中

※ご注意ください! コナミの新10倍カートリッジは、コナミのソフトにしか対応しません。

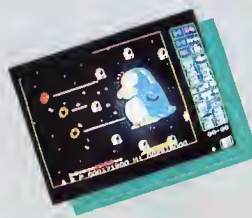
SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能/バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる/うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!



面白すぎてゴメン、突然の緊急発売!

パロディウス

MSX 対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 今春発売予定



そなた、夢のプログラマー「タコ」かたや宿敵「バグ」??? ジョーダンみたいなギャグシューティングしません?

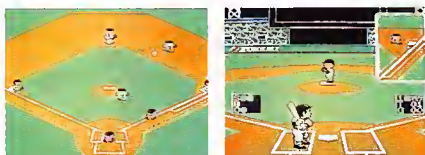
「ミのスポーツシリーズ」



カキーン。

めざせ日本シリーズ! キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3
モード選択制、マルチウィンドウを駆使
した機能的な画面、バラエティにとんだ
BGM……さらにスターティングメン
バーの入替えも自由に行なえるなど、プ
ロ野球のすべてを、完全シミュレート!



MSX2対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 4月上旬発売

空前のスケールで、MSX界侵攻中!

サラマンダ

MSX対応 1Mビット SCC搭載
6,800円 絶賛発売中

3作におよぶ謎が、いま解明される!

シャロム 魔城伝説 完結編

MSX対応 2Mビット
5,980円 絶賛発売中



マルチスクロール+
マルチプレイ+マル
チストーリーノ常識
破りの超巨大ボスも
登場する脅威のスー
パーソフトだ!!



登場人物174人、全
600画面。主人公は、
グreek王国で一匹
のブタと出会い、は
てしない冒険の旅に
でるキミ自身だ!!

●画面は、開発中のものです。

週間テレホンサービス実施都市

関東地区 本社: 03-262-9110	北陸地区 新潟: 025-229-1141
関西地区 大阪: 06-334-0399	四国地区 愛媛-松山: 0899-33-3399
北海道地区 札幌: 011-851-3000	九州地区 福岡-天神: 092-715-8200
東北地区 青森: 0177-22-5731	福岡-大牟田: 0944-55-4444
秋田: 0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。

はじめても、パソコンが欲しいな。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

パナミュージメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーネソフトだ。

「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格 6,800円

パナミュージメントカートリッジ
SW-M001 標準価格 3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です
(RAM54K、VRAM128K)

そこで、最初からフロッピー
がついたA1Fはどうだろう。
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。
買ったその日から、グラフィックも住所録も
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、
独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業
をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器
産業㈱ 情報機器部 MXF 係まで。MSX はアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射
式ジョイパッド、おもしろ
ソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう！
A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ：日本テレネット ☎075(211)3441

Panasonic A1F
松下電器産業株式会社